Spectrum & SAM Profi Club Köln



GRUPPENBILD VOM Z-FEST 2005 IN KNICKHAGEN

V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller, Tel. 0221/680 33 10
Dabringhauser Strasse 141, 51069 Köln

E-mail: womoteam@t-online.de
Kölner Bank, BLZ 371 600 87, Kto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 185/186

Mai/Juni 2005

Gedanken...

Ja ich weiß: Das Info kommt diesmal etwas spät. Aber es kommt, und das ist die Hauptsache! Und die Verspätung ist auch noch erträglich. Ob es bis auf einige Ausnahmen überhaupt jemand gemerkt hat?

Ähnliches fragte sich auch Thomas Eberle vom Spectrum User Club (SUC). Nach Ausgabe 201 im August/September 2004 kam nun Ausgabe 202 im März 2005. Mit dem Aufruf nach Aufgabenteilung für den Club. Sollte sich niemand melden, sieht sich Thomas gezwungen, das Info einzustellen. Könnte also sein, das die nächste Ausgabe des SUC auch gleichzeitig die letzte ist.

Ich wurde des öfteren gefragt, wo LCD abgeblieben ist? Nun, LCD sitzt zur Zeit in einem Wiener Gefängnis und ich stehe mit ihm in Kontakt. Nach eigenen Angaben ist er 4 Jahre lang telefonisch von jemandem terrorisiert worden. Um diesem endlich Einhalt zu gebieten, hatte er demjenigen einen Erpresserbrief zugesandt. Bei einem Verhör hat Leszek dann widersprüchliche Angaben gemacht, weil er auf seinen Pflichtverteidiger gehört hatte. Zur Zeit wartet er auf eine Berufungsverhandlung mit einem neuen Rechtsanwalt. Ich werde euch auf dem laufenden halten.

Dieter Hucke hat sich bereit erklärt, ab sofort die Webseiten alleine zu gestalten. Schaut also mal rein. Ganz aktuell sind schon die Bilder vom Z-Fest 2005 zu sehen. Danke Dieter.

Ich konnte einige brandneue SAA Soundchips für den SAM Coupé aus Rußland erwerben. Abgeben kann ich die zum SAMsationellen Preis von 5 Euro plus Versand. Natürlich nur, solange der Vorrat reicht. Vielleicht mehr dazu in der nächsten Ausgabe?

Thoughts...

I know, I am a bit late with the mag this time. But now it´s there! Has anyboday missed it?

A similar questions had Thomas Eberle from the Spectrum User Club (SUC). Issue 201 came out in August/September 2004, issue 201 now in March 2005. Thomas asks for helping hands for his club, otherwise the next mag could be also the last one.

I have often been asked about LCD. Well, LCD is in a jail in Vienna at the moment. I am in contact. As he wrote he had been terrorised on the phone by someone over 4 years. To end this, he wrote this person a blackmail letter. In an interrogation he made different statements by a tip of his lawyer. Now he is waiting for an appeal with another lawyer. I keep you in touch.

Dieter Hucke is now creating the SPC webside, so have a look at it. Latest news: Photos from the Z-Fest 2005 (CP/M) are available. Thanks to Dieter.

I bought some brand new SAA soundchips from Russia for the SAM Coupé. I can sell them for the SAMsational price of 5 Euro (or 3,5 GBP) plus P&P as long as I have. Maybe more about in the next issue.

While writing this a terror act had hit London. Dear british friends - we stand with you!!!

Neue Mitglieder/New members:

Marco Köder
Schweizerstrasse 40a, 97526 Sennfeld

Papp Gyorgy (Pgyuri)
Baross Gabor u. 25. Biatorbagy 2051
Ungarn/Hungary

Mitgliederzahl/Members now: 65.

Termine 2005



3./4. Juli 2005
Z-Fest in Fuldatal-Knickhagen (***http://www.zfest.de/***)

27./28. August 2005
Spectrumania in Wittenberg. 2-tägiges Treffen von Spectrum Freunden (ZX81 und SAM gern gesehen) in den Räumen des Kulturbundes in Wittenberg. Beachtet bitte den Hinweis auf dieser Seite.

2.-4. September 2005
Xzentrix 2005, die Computerparty gegen den Strom. Vintage und Classic Videogames und Computer. Ort: Mehrzweckhalle Seeshaupt, Bahnhofstraße 14, 82402 Seeshaupt. Info: ***http://www.xzentrix.de***

17.September 2005, 10-16 Uhr
Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrts-skizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

1. Oktober 2005
3. gemeinsames Treffen der Clubs SPC und Joyce-AG in Ittenbach bei Königswinter.

Termine 2006

10.-12. März 2006
Vorankündigung: Superfete zum 3-fachen Jubiläum (ZX-Team). Der ZX81 wird 25 Jahre alt! Jubiläumstreffen!

Teilt mir bitte weiterhin alle euch bekannten und interessanten Termine mit.

Hinweis zur Spectrumania:

Während der Spectrumania im August wird in Wittenberg gebuddelt, was das Zeug hält. Deshalb hat mir Norbert vorab einen Zeitungsausschnitt gesandt, auf dem die Umleitungen rund um Wittenberg eingezeichnet sind. Der Treffpunkt ist nach wie vor im:

Kulturbund Wittenberg
06886 Wittenberg
Schulstraße 68

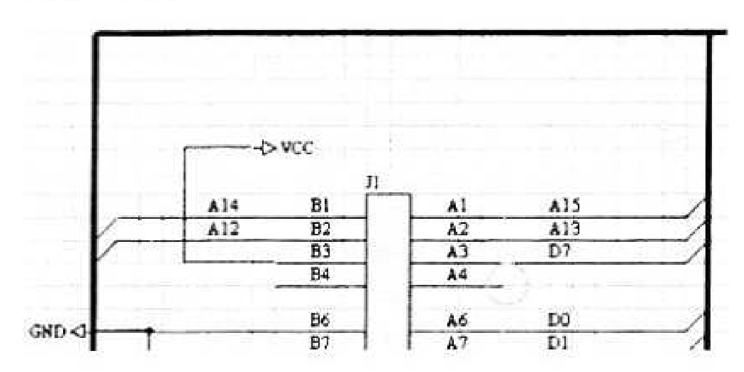
und ungefähr dort, wo Potsdam steht und wo ich einen Kreis eingezeichnet habe.
Ich empfehle, die Strecke mit einem Routenplaner auszudrucken, noch besser wäre ein Navigationssystem. Ich hoffe, wir sehen uns dann bei Norbert.

Umleitungskonzept
Vollsperrung am Amtgericht
in der Lutherstadt Wittenberg

Weiter nach Coswig über Heuweg
Potsdam
Kulturbund
Rothemarkstr.
Parkstr.
Nuß-baumweg
Pestalozzistr.
Dobschützstr.
Hans-Lufft-Str.
Puschkinstr.
Berliner Str.
Annendorfer Str.
Lutherstraße
Triftstr.
Schloßkirche
Dessauer Str.
Hallesche Straße
Dessauer Ring
Dresdener Ring
Dresdener Straße
Bahnhof
Leipzig
Elbe
MZ-Grafik: Vollmer

Umleitungsstrecken
Aus Richtung Potsdam nach Coswig
Aus Richtung Coswig nach Potsdam
Aus Richtung Leipzig nach Potsdam und zurück

Sicher wundert ihr euch, das diesmal ein Artikel des Spectrum-Chaoten hier am Anfang des Infos steht. Nun, der Grund dafür liegt etwas zurück, genau gesagt in der März/ APRIL Ausgabe. Dort gab es einen Artikel über NC....



Akkusteuerung

Donnerstag, 30.03.1988

Jello hat mir heute in der Schule erzählt, daß es für den Spectrum scheinbar Funktionen in der ULA gibt, die im Handbuch gar nicht dokumentiert sind. Er erzählte, in einem Artikel der Computer Kontakt wäre neulich eine tolle Eintragung gewesen:
Es ging um den ZX Spectrum, dessen Busstecker hat einen Anschluß A4, also der vierte Kontakt oben rechts. Er ist mit NC bezeichnet, Nickel Cadmium. Jello erzählte, daß ein ehemaliger Mitarbeiter der Firma Sinclair, Neils Osmars, schrieb, er wisse nicht mehr genau, wie die Beschaltung geht, aber der Anschluß A4 wäre für den Betrieb mit Nikkel-Cadmium Akkus vorgesehen. Jello sagte, er hat herausgefunden, wie man die Akkus anschalten muß!
Ich war begeistert!! Den Spectrum mit Akkus betreiben, die er selbst auflädt, das klang gut. Fragte Jello wie das denn genau läuft mit der Schaltung, aber was er mir erzählte, war mir dann doch etwas zu hoch. Folgendes bringe ich noch zusammen:

„Man verbindet eine Akkuschaltung mit NC-Akkus (zum Beispiel 8 Akkus mit Lötfahnen) mit dem Puspol an A4, Masse an Minus. Ein Widerstand mit 22 KOhm muß aber an den Anschluß 23A, damit die ungeglätteten 12 Volt als Schaltkriterium dienen können.
Der Spectrum hat ja den Sperrschwinger, dieser liefert 12 V, minus 12 V und minus 5 Volt. Die ULA ermöglicht eine Ansteuerung des Sperrschwingers durch die Akkuschaltung. Das Konzept sei so raffiniert wie einfach:
Wenn der Spectrum normal betrieben wird, „meldet" der 22 KOhm Widerstand das Vorhandensein von Nickel Cadmium Akkus an A4. Die Ula steuert den Sperrschwinger anders, es wird etwas tiefer und leiser. Dann liegt am PIN A4 ein stabilisierter Ladestrom von etwa 100 Milliampere, was für NC-Akkus durchaus ausreichend ist.
Wenn nun die 9 Volt nicht anliegen und die Akkus an A4 sind, passiert nichts. Sobald aber der Widerstand 22K die Spannung auch an Pin A23 legt, legt die ULA sozusagen den Rückwärtsgang ein! Sie ist im Moment der einzig aktive Baustein. Die ULA steuert nun den Sperrschwinger reziprok zur Mittelfrequenz von C 16 und L3 an, der Sperrschwinger hat dann eine Frequenz von 15 Kilohertz, bedingt durch eine Dämpfung des Widerstandes 22K zu 12 Volt. Dadurch wird die Spannung am Eingang (!) des Sperrschwingers aufgebaut, da sitzt ja auch der 7805. Dieser erzeugt seine 5 Volt. Man muß aber dazusagen, daß diese Schaltung dermaßen knapp bemessen ist, daß keine Erweiterung betrieben werden könne."
Soweit Jellos Erzählung. Habe mehrmals zustimmend genickt, obwohl ich insgesamt doch nicht ganz folgen konnte. Aber ich fand das klasse. Einen 22 Kiloohm Widerstand hab ich bestimmmt zuhause, und die Akkus kaufe ich gleich auf dem Heimweg. Hab Jello gebeten, mir morgen die Beschaltung mal aufzuzeichnen, er hat zugesagt!

17:00 Uhr. Zuhause. Mein Vater war etwas sauer, weil ich mein ganzes Taschengeld bei dem Elektronikladen lasse, aber ich hab geantwortet, daß es hier ja auch um die Weiterbildung auf dem Gebiet der Elektro-

nik geht. Mein Vater war zwar weiterhin sauer, ließ die Diskussion aber fallen. Hab die Akkus zu einem handlichen Pack zusammengelötet.
Mein Bruder Sammy kam rein und fragte ob er an den Spectrum kann. Da ich ja schon wußte, daß ich morgen nach der Schule Zeit für die Akkuschaltung brauche, hab ich mit ihm ausgemacht, daß er MORGEN abwäscht, dafür darf er JETZT an den Spectrum.

21:30 Uhr. Das nächstemal sollte ich darauf achten, auch auszumachen, wie lange er dran darf an den Spectrum. Spielt jetzt schon seit über drei Stunden, sagt, ich hätte das doch versprochen.
Hab ich ja auch .... aber nicht sooo lange!!!!!

Freitag, 01.04.1988

Heute in der Schule gleich morgens totaler Streß. Frau Relock, unsere neue Chemielehrerin, liebt es, Experimente aufzubauen. Herr Stonsdorf war in den Ruhestand gegangen, und Frau Relock war von der Kreisverwaltung hierher versetzt worden. Heute gab es nur Pannen mit der Raumbelegung. Durch eine defekte Wasserleitung mußte der Unterricht von Raum 4 in Raum 101 verlegt werden, und Frau Relock baute dort gerade ihre Röhrchen und Chemikalien wieder auf, als ein Hausmeister reinschaute und sagte, hier würden jetzt die Jalousien erneuert. Schickte uns nach Raum 22, der von Klasse 10b freigemacht worden sei. Frau Relock war gerade fertig mit dem Aufbau des Experimentes, als die Klasse 10 b wiederkam, der Hausmeister hatte sie nach Raum 4 geschickt, ohne von der defekten Wasserleitung zu wissen, die konnten da auch nicht bleiben. Es gab ein Geschiebe und Gedränge, weil die Klasse auf ihrem Klassenraum bestand. Am Ende meinte Frau Relock, daß wir dann eben in die Aula der Schule gehen. Wieder das Experiment abgebaut. Als endlich alle saßen, und Frau Relock ihr Experiment aufgebaut hatte, gerade als sie die erste Zutat, verdünnte Salzsäure, in einen Erlenmayerkolben goß .... klingelte es zur Pause!!!! So leicht bin ich noch nie um eine Chemiestunde herumgekommen.
Jello drückte mir auf dem Pausenhof eine Skizze der Akkuschaltung in die Hand, total simpel. Sagte ihm daß ich das heute gleich baue. Jello wollte unbedingt daß ich ihn anrufe wenn ich die Schaltung in Betrieb nehme. Versprach es!

16:00 Uhr. Komisch, immer wenn ich etwas eilig erledigen will, werde ich gestört. Wollte unbedingt die Akkuschaltung bauen, aber zuerst kam meine Mutter, die wegen einer Altkleidersammlung mit mir meine Anziehsachen durchging. Danach kam mein Vater, der darauf bestand, daß ich meine Hausaufgaben sofort erledige. Habe grummelnd und oberflächlich einen Deutschaufsatz geschrieben und Mathehausaufgaben gemacht. Schwer in Versuchung, einige Formeln mit dem Spectrum zu lösen, aber mein Vater ließ mich nie lange aus den Augen.

19:30 Uhr. Dann endlich konnte ich die Schaltung aufbauen. Hab die Anschlüsse über einen Platinenstecker angelötet, und mein Akkupack drangehängt. Auch den 22K Widerstand. Nochmal alles kontrolliert und .... Stecker rein!
....
nix besonderes passierte, der Spectrum meldete sich wie immer. Zog das Netzteil ab und horchte auf das Sirren des Spannungswandlers - Fehlanzeige.

Ans Telefon und Jello angerufen. Er sagte, ich sollte mal den Kontakt A4 auf der Platine GENAU ansehen. Hmmmmm der war ohne Verbindung zur ULA. Ein toter Kontakt?
Bin zurück ans Telefon um ihm das zu sagen, als ein „APRIL-APRIL" aus dem Hörer schmetterte!!!!
Na klasse, das dritte mal in Folge reingelegt!!!!!!!

Immerhin erfuhr ich von ihm, daß NC nicht Nickel-Cadmium heisst, sondern „not connected", nicht verbunden ....

Samstag, 02.04.1988

Habe heute mal den Schaltplan des Spectrum angeschaut, zu dumm, ich hätte drauf kommen können, daß das ein Aprilscherz war. Aber..... ist das nicht bei allen Aprilscherzen so??

Summary

Some of you readers, who might speak, read or understand a bit german as well might be wondered, that an article from our Spectrum chaot made the start in this magazine. The reason for this layed back in the last issue March/APRIL, where you found an article about NC...

This article was an April fool thought for the April Fool's Day. This day is celebrated in many countries on April 1. As it was too complicated to translate it only hits the german speaking readers.

The article suggested you that you can charge Nickel Cadmium batteries with your humble Spectrum via contact A4, called „NC" (same as NiCd). There is off course no way to charge or recharge NiCd akkus via the Spectrum. The so called contact A4 stands not for „Nickel Cadmium", it simply means „not connected".

Neils Osmars, the supposed former colleague of Cambridge computers is no anagram, no hint, nothing like that. Its a free name „Demmi" (Dieter) thought out only for this joke, but you bet, he will come back in Demmis storys, he is the big worker behind the lines by Sinclair, hehe. This article is another story from Demmies diary. And it was Demmi himself who was folled again with this (the third April fool in serie) by his best friend Jello.

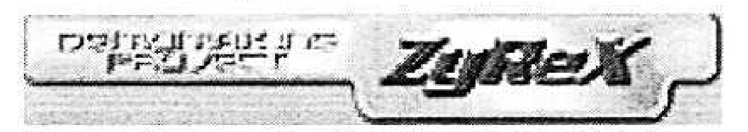
ZXVGS news

We want to order an amount of keyboard membranes for ZX Spectrum (rubber and +) from manufacturer and then resell them at low possible prices. So we need as much orders as possible. For details and prices see the link below, where you can make a pre-order:



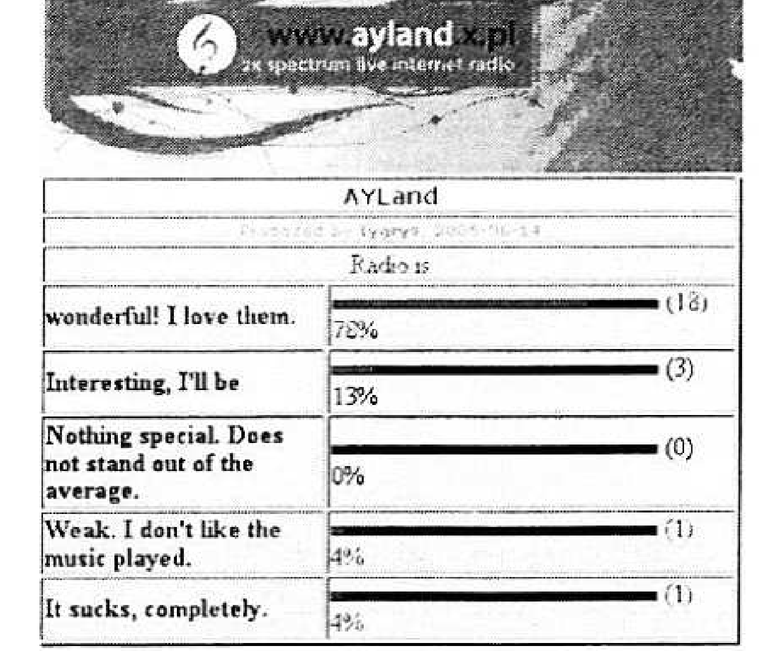
http://zxq.yarek.pl/zx.php

Now I repair computers that I got from people from Luban Slaski (perhaps you heard about Pyza and Illusion Group). They have a new team called ZyReX:



http://pyzailsn.fm.interia.pl/

Also, the AyLand page has a new design:



AYLand	
Radio is	
wonderful! I love them.	(18) 78%
Interesting, I'll be	(3) 13%
Nothing special. Does not stand out of the average.	(0) 0%
Weak. I don't like the music played.	(1) 4%
It sucks, completely.	(1) 4%

http://www.ayland.x.pl/

Regards, Jarek Adamski

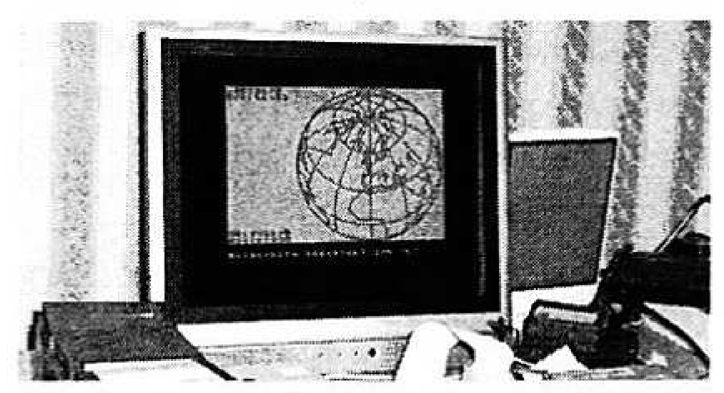
Urmond meeting

Das 4. Internationale Spectrum und SAM Treffen fand in diesem Jahr am 23. und 24. April wieder in Stein bei Urmond (NL) statt. Und erstmals, solange ich Treffen besuche, gab es 7 SAM Computer auf einmal zu sehen! Die folgenden Bilder zeigen die „highlights" des Treffens abwechselnd in deutsch und *englisch* kommentiert.

The 4. International Spectrum and SAM meeting was held in Stein near Urmond (NL) at 23. and 24. April. And as long as I visit such meetings, this was the first time I saw 7 SAM computers at once! The following pictures shows the highlights, with alternating comments in german and *english*.



Norbert Opitz Equipment samt seinen Flatscreens, Spectrums und MB02.
Norbert Opitz and his equipment, including several flatscreens, Spectrums and a MB02.



Der Spectrum lebt! Hier läuft gerade Globus.
Speccy still rulez! Here runs „Globus".

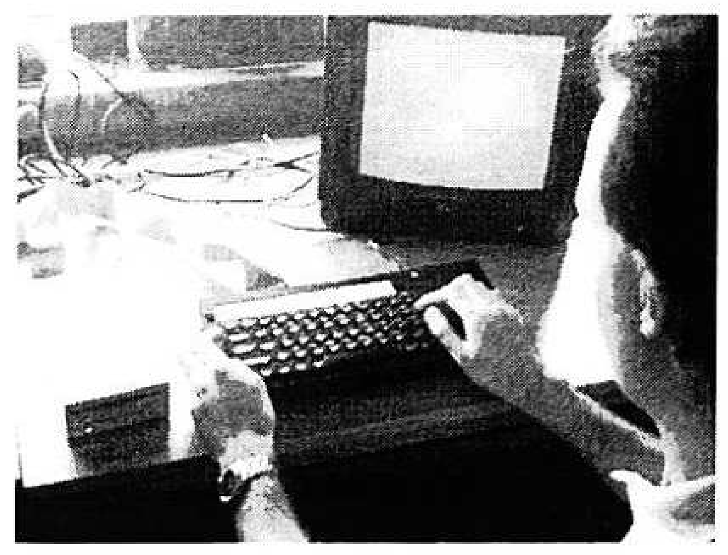




Es gab viel was zu sehen, zu basteln, zu reparieren oder zu besprechen. Jedem konnte geholfen werden. Das ist es, was Treffen so wertvoll macht.
There was many to show and also talks and helping hands in any way. This is what makes meeting so valuable.



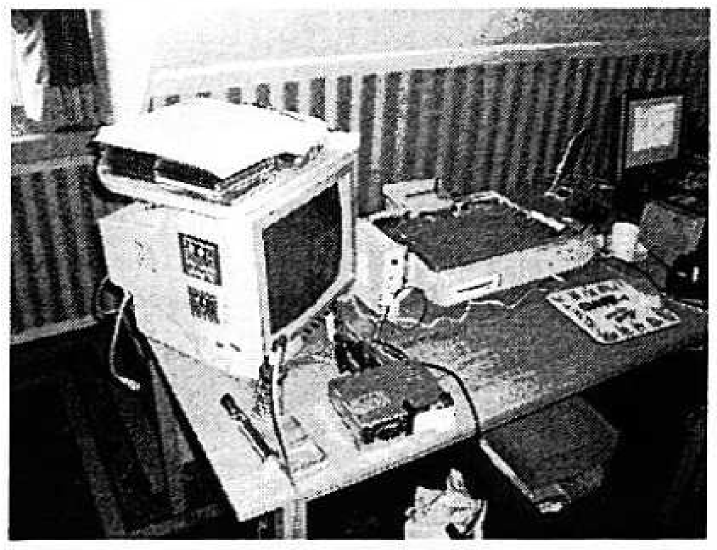
Johan Koning am PC.
Johan Koning at a PC.



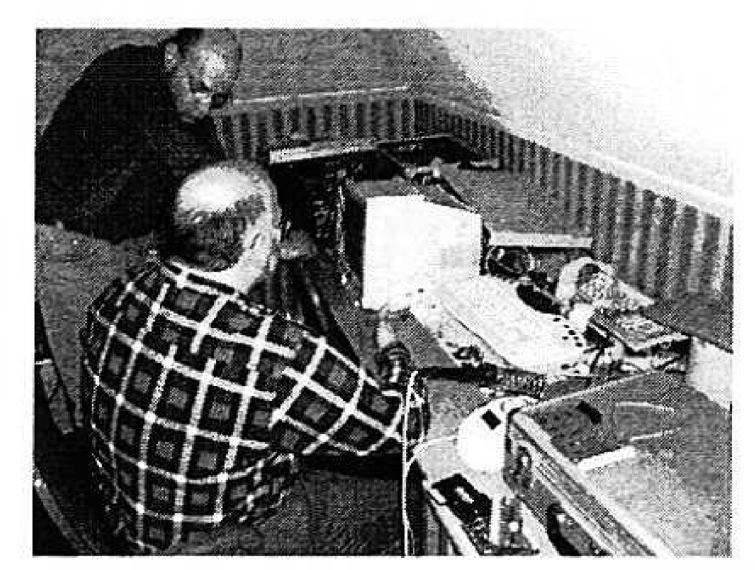
Martijn Groen mal nicht am SAM. Ob er schon wieder nach konvertierbaren Spectrum Demos für den SAM Ausschau hielt?
Martijn Groen, maybe watching for convertable Spectrum demos for the SAM?



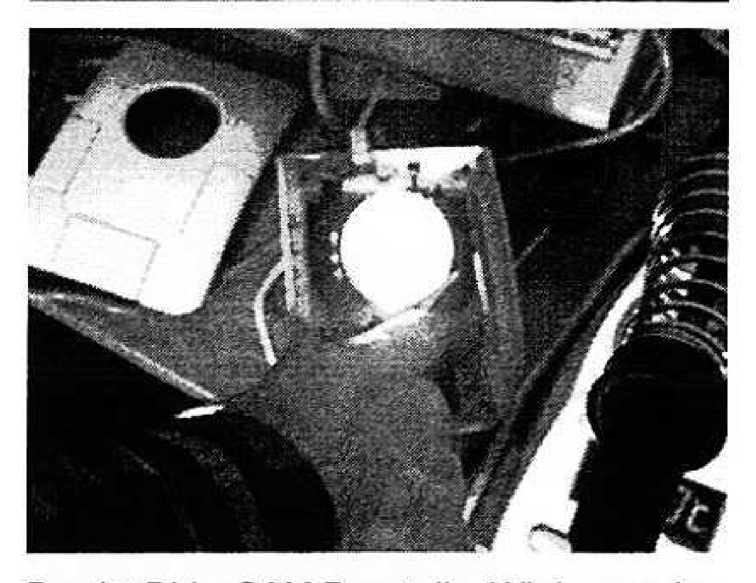
Er lebt noch! Peter Rennefeld (mit Frau).
Still alive! Peter Rennefeld (and his wife).



Hilfe vor Ort: Mein SAM bekam ein neues Netzteil!
Active help: My SAM got a new power supply.



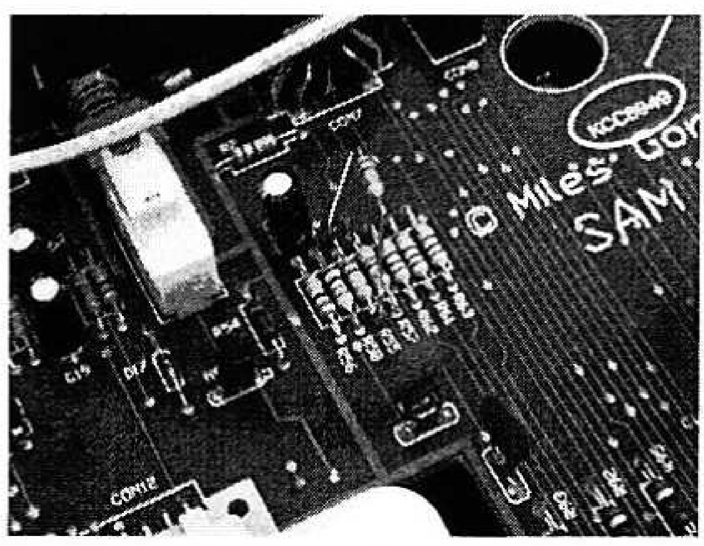




Das ist Dirks SAM Baustelle. Wir bewunderten seinen Trackball und sprachen drüber. Dirk erzählte uns, das die LEDs im Betrieb aufleuchten, aber das grüne davon nicht hell genug sei. Edwin stellte fest, das grüne LEDs nicht schwächer leuchten als rote. Also wurde das Gerät auseinandergenommen und ein Blick hinein geworfen. Edwin hatte dann den genialen Einfall, die grüne LED

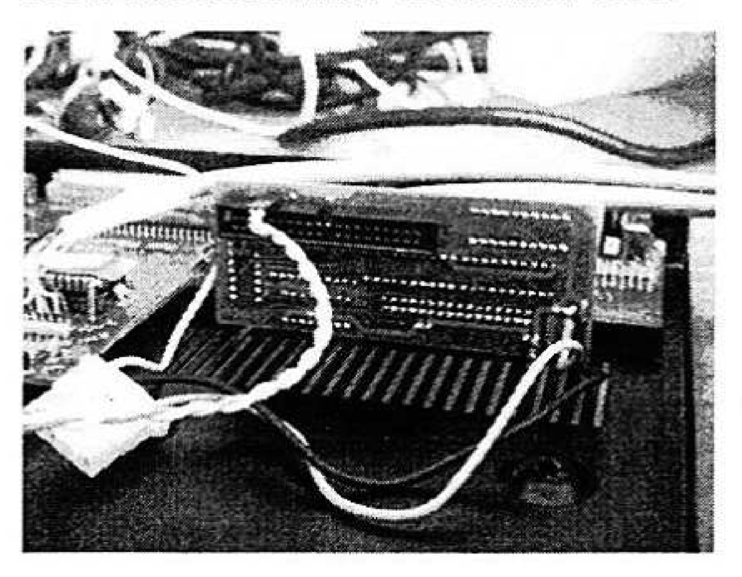
gegen eine blaue auszutauschen (davon hatte er genug dabei). Nach dem Austausch der grünen LED strahlte der Trackball in blau, rot und magenta.

This is Dirks SAM building site. We admired Dirks Trackball and talked about it. Dirk told us that it has LEDs that light up, but the green one wasn't bright enough. It was Edwin who told Dirk that the green LEDs are not less bright then the red ones. So the device was opened to have a look inside. It was Edwin again who had the bright idea to change the green LED with a bright blue one (as he had taken a lot with to Urmond). Once the green LED was replaced, the trackball lighted up blue, red and magenta.



Das Innenleben von Benjamin Versteegs SAM. Gut zu sehen ist das Herstellungsdatum: die 49. Woche 1989.

Benjamin Versteegs SAM inside. As you can see it was made in the 49. week of 1989.



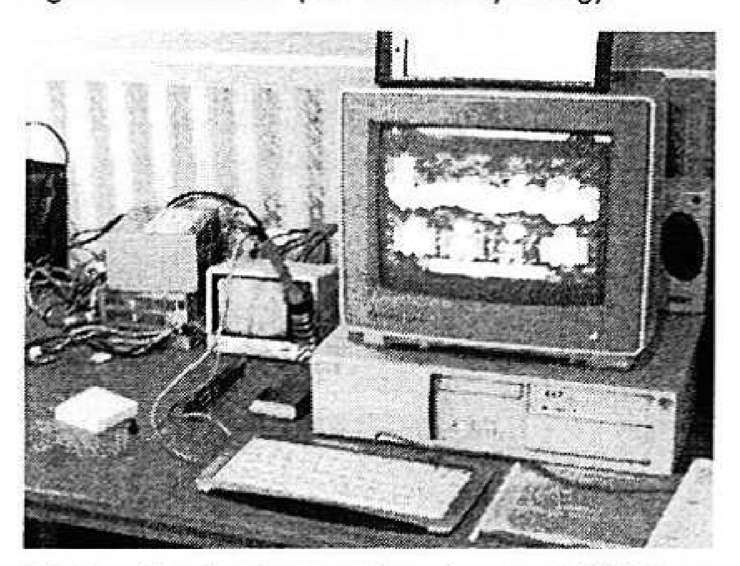
Dies ist Jarek Adamskis Atom Interface, eingebaut in Bejamins SAM.

This is the Atom interface done by Jarek Adamski inside Benjamins SAM.



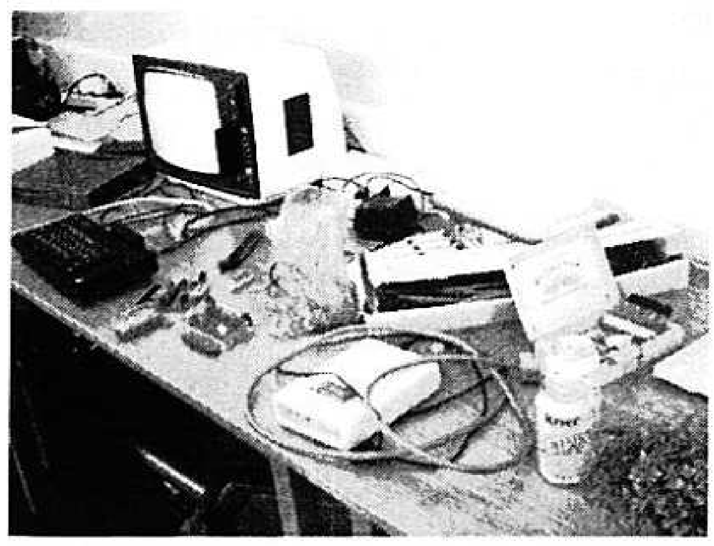
Ein Blick auf Edwin Blinks Ausstellung an SAM „Kick ass" Artikeln. Auf dem Monitor sieht man Edwins splash screen und wenn man die Szene so beobachtet, wäre ein Tritt in den Allerwertesten bei manch einem garnicht so verkehrt (z.B. samcoupe.org).

A view to Edwin Blinks place and his „Kick ass" stuff exhibition. The monitor shows a funny splash screen and when I think about the scene a „kick in the ..." would be quite right sometimes (i.e. samcoupe.org).

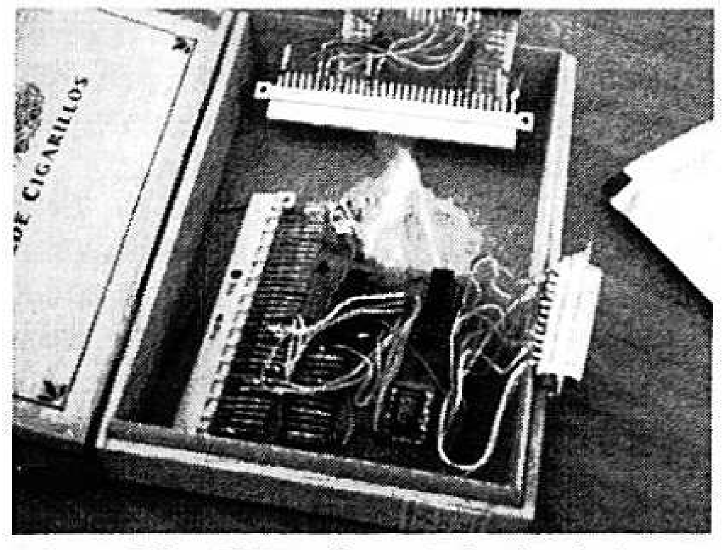


Dieter Hucke kam mit seinem „SAM in a bottle", und wie man sieht, ist der Lötkolben auch immer dabei...

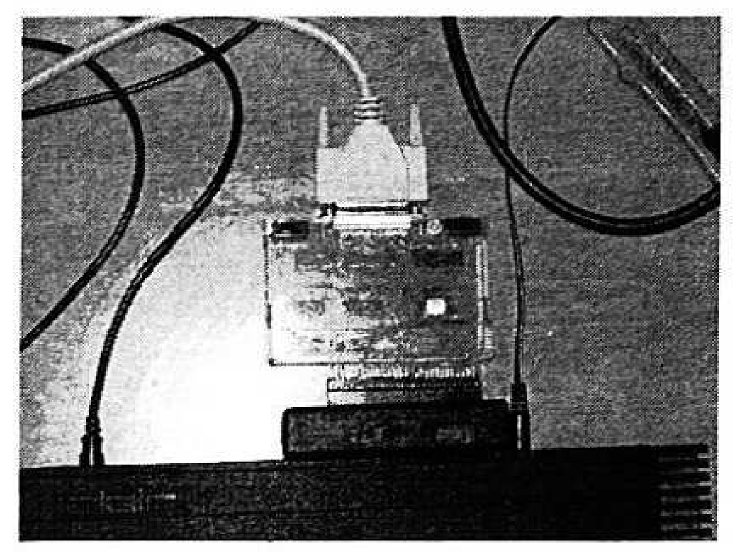
Dieter Hucke was coming with his „SAM in a bottle". And as you might have noticed, a solder iron is always in the near...



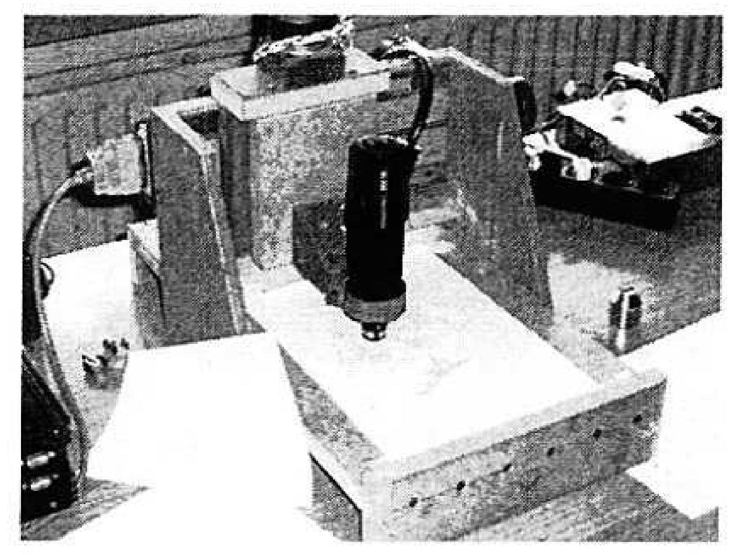
Das ist Johan Koelmans Speccy Ecke. Man sieht die unterschiedlichsten Teile, aus denen mal ein PC <> ZX Interface wird.
This is Johan Koelmans Speccy corner. You see a lot of different things which will become a PC <> ZX interface.



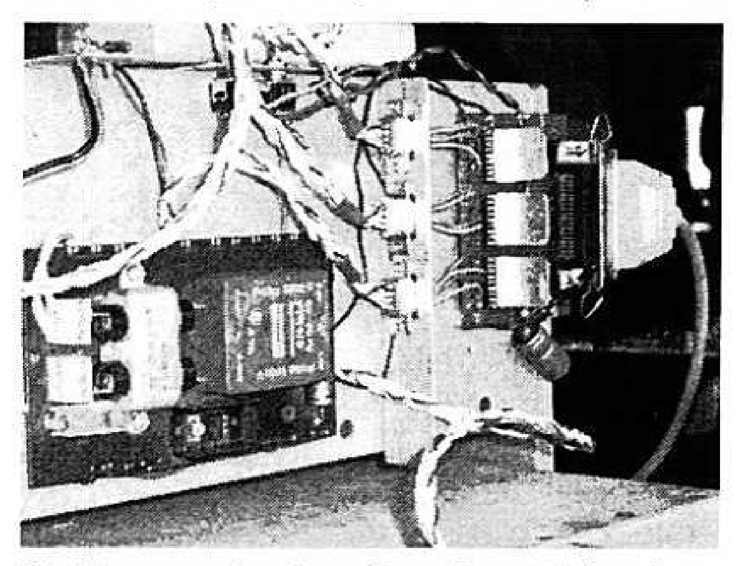
Johans PC<>ZX Interfaces in Großaufnahme...
Johans PC<>ZX interface close-up



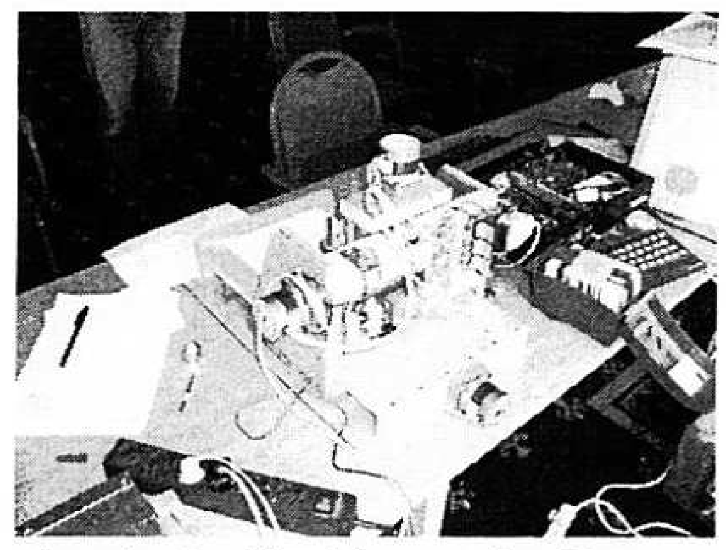
...und in Aktion. / *...and in action.*



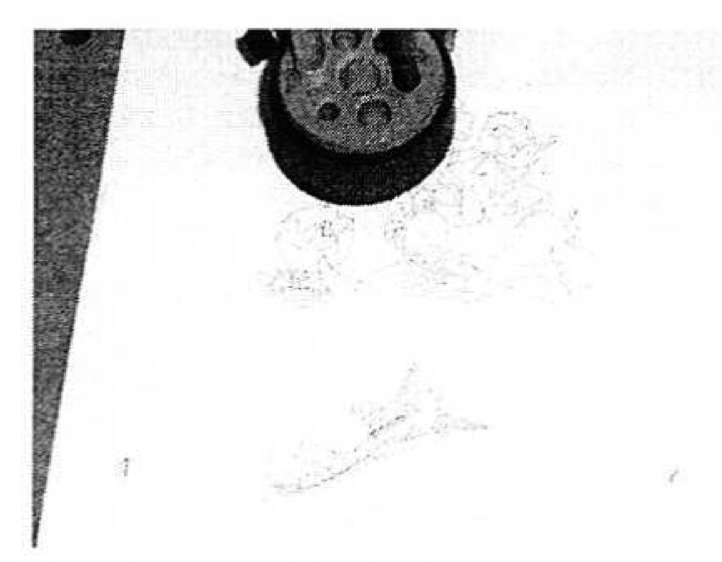
Roelof brachte einen Selbstbau-Plotter für seinen Spectrum mit.
Roelof brought a DIY plotter for his Spectrum.



Sieht aus wie das Gesellenstück eines Elektrolehrlings...
Looks like a test piece from an electronic apprentice...



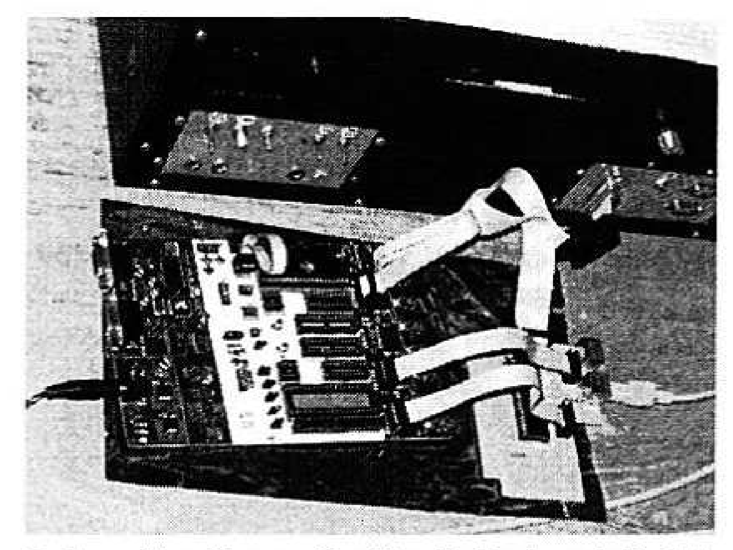
oder wie eine Maschine aus den 60ern...
or like a machine from the early 60´s...



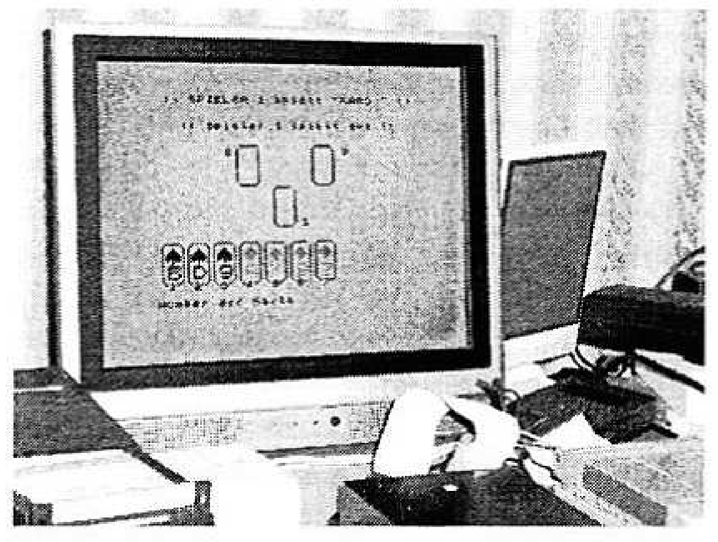
Macht aber das, was sie soll: Plotten!
But it did what it should do: a plot!



Rudy Biesma.



Er brachte dieses Gerät mit. Es handelt sich um eine PS2 Schnittstelle für die Spectrum. Es hat zwei Teile. Der linke Teil ist eine Versuchsplatine (STK500) für Atmel Mikrokontroller IC's. (Atmel: "The Atmel AVR ® STK500 is a starter kit and development system for Atmel's AVR Flash microcontrollers.")
Der rechte Teil ist eine Schnittstelle für die PS2- und die Spectrum-Tastatur. Der Atmel Mikrokontroller übersetzt die Daten von derz7 PS2-Tastatur in Spectrum Tasten.
Rudy brought this device, which is a PS2 interface for the Spectrum in two parts.
The left part is a test and trial pcb (STK500) for Atmel Mikrocontroller IC's. (Atmel: "The Atmel AVR ® STK500 is a starter kit and development system for Atmel's AVR Flash microcontrollers.")
The part on the right side is an interface for the PS2- and Spectrum keyboard. The Atmel microcontroller „translates" the datas from the PS2 keys to the Spectrum keys.



Rudys Interface erwies als nützlich bei der Übertragung dieses Spectrum Skat-Spiels von MB02 zum SAM (Spectrum Emulator). Zuerst wurde das Programm auf Tape gespeichert. Dieses wurde über Rudis Interface eingelesen und auf eine Disciple Diskette gebracht, welche dann auf dem SAM eingelesen werden konnte. Hurra. Ich freue mich schon auf das nächste Treffen!
Rudys interface was very useful for tansfering a Spectrum cardgame on a MB02 disk for the Spectrum emulator on SAM. First the program was saved to tape. Via Rudis interface it was loaded and brought to a Disciple disk, which was now easily read by the SAM, hurray. I look gladly straight forward to the next meeting.

THE BOGGIT
Copyright © 1986 CRL Group PLC
Written by DELTA 4
Authors:
Judith Child
Fergus McNeill

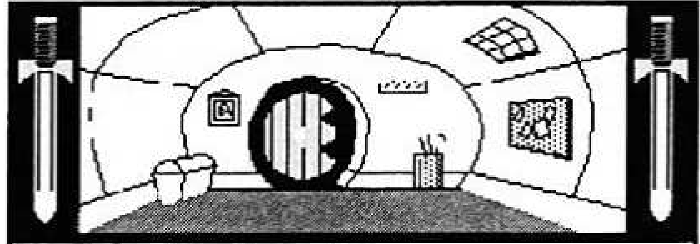
Seid gegrüßt Abenteurer!

Wie ihr euch sicherlich denken könnt, haben wir mal wieder ein Adventure unter die Lupe genommen und wollen nun zusammen mit Euch die Lösung des Programmes in Angriff nehmen. Dabei handelt es sich um kein geringeres als das Adventure „The Boggit", das 1986 von Delta 4 veröffentlicht wurde. Das Programm selbst stammt aus der Feder von Judith Child und Fergus McNeill und spielt in mystischen Gegenden anscheinend vergangener Zeiten. Dabei ist sicherlich nicht ganz ungewollt eine partielle Anlehnung an den Adventure Klassiker „The Hobbit" im Programm eingearbeitet worden. Wie auch beim Hobbit gibt es hier die berühmte grüne Tür und auch sonst spielen eine Menge an merkwürdigen Gestalten mit, die sich so oder in ähnlicher Weise auch beim Hobbit tummeln. Der Spieler selbst übernimmt die Rolle des Fordo (beim Hobbit heißt der kleine Kerl dann Frodo, stammt aber auch aus der Familie der Goblins), der eigentlich recht gewitzt aber auch etwas gutgläubig ist, denn keiner der anderen Mitstreiter will die Aufgabe übernehmen, die uns einfach aufs Auge gedrückt wird. Aber als unerschrockener kleiner Kerl machen wir uns einfach daran, unseren Pflichten nachzukommen. Das Programm selbst besteht aus drei Teilen und wartet oft mit sehr detailierten Beschreibungen auf, die es wirklich wert sind, gelesen zu werden. Unsere Aufgabe ist es, einen sagenumwobenen Goldschatz zu finden und nach Hause zu bringen. Dabei bekommen wir es mit allerlei Gestalten in Form von Elfen, Kobolden und natürlich den für Adventureprogrammen diesen Stils unvermeidlichen Drachen zu tun. Auf unseren langen und manchmal auch beschwerlichen Wegen bis ans Ziel treffen wir auf die nachfolgend aufgelisteten und im beiliegenden Plan abgedruckten Locations:

01) Inside a comfortable tunnel like hall / large wooden chest, chocolates, card
02) Inside the large wooden chest /old dusty diary
03) In the round green toilet
04) Outside the boggit hole at Fag End
05) Further east of Fag End
06) In a gloomy forest / three trolls, cauldron, logs
07) By a conspicious troll path
08) In a dark troll's apartment / length of nylon clothes line
09) Inside the black cauldron / short sword
10) Near the edge of Wilberland
11) In the secret valley of Rivendull / mail box
12) In Smelrond's house at Rivendull / elf
13) At the western entrance to the wiffy mountains / credit card
14) On one of the many mountain paths / cigarette
15) At the eastern edge of the wiffy mountains
16) Beorn´s house / Beorn the furry
17) In the southwest corner of Beorn's house
18) In Beorn´s cupboard / marmalade sandwich
19) At the western extremity of the dreaded forest path / plastic security card
20) On a mountain path winding round the side of a particularly wiffy mountain
21) On a crumbling ledge
22) On a path leading through the mountains / sign
23) At a large puddle
24) In the Goblin dungeon / some sand, torch, Goblin's cash
25) In a dark winding passage / length of nylon clothes line
26) In a dark stuffy passage A

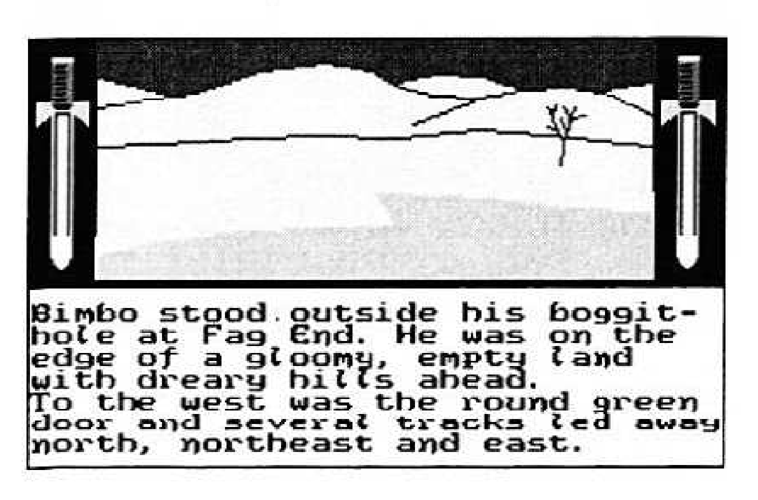
27) In the gloom of another dark stuffy passage
28) Trecking along a particularly dark and stuffy passage
29) On the edge of dark still lake / Goldblum
30) At an intersection of dark stuffy passages
31) At a major junction / unhygenic goblin => hier kann es uns passieren, daß wir von einem unhygienischen Goblin in ein Verlies geworfen werden. Da hilft nur den Spielstand vorher zu sichern bevor wir diese Location betreten und gegebenenfalls neu einladen.
32) In a dark stuffy passage B / small golden ring
33) In a drab passage
34) Following a dark stuffy passage
35) At a junction in the dark stuffy passage / insubordinate goblin
36) In the Big Goblin's cavern / large egg
37) In a dark stuffy passage C
38) Inside the goblin's gate
39) Up a tree near goblin´s gate
40) In the cargo bay of a huge feathery eagle
41) In the eagle's nest
42) In the ambassador class executive adventurer suite of a large TWA eagle on the way to Berkwood
43) In the dark woods on the eastern edge of Berkwood
44) On the west bank of the black river / small boat
45) In a little boat on the black river / minion, plenty of duty free
46) On the east bank of the black river / small boat
47) In the green depths of Berkwood
48) In a place of black rubber spiders / huge spider
49) In a levelled Elvish rubbish dump
50) In the dark woods on the eastern edge of Berkwood
51) On the forest road through Berkwood
52) At a junction in the dark forest road / Beholder
53) Walking beside the river
54) On a broad paved highway
55) Outside the imposing DOL coder mental hospital
56) Inside the asylum of the necromancer
57) In a drain's padded cell / drain, small curious key, straight jacket
58) At the base of a towering waterfall / wooden elf
59) In the dark dank dungeon of the elvenking
60) In the hall of the elvenking
61) In the elvenking´s toilet / pink key
62) In the elvenking´s wine cellar / buttler, closed barrel
63) In a barrel / red wine
64) On the shore of the exagerated lake / open barrel
65) At the exagerated lake
66) In the flake town / lard, bow, arrow
67) Standing knee-deep in the frothy waters of the river
68) In a smouldering desert
69) In the desolated ruins of Dale Valley
70) On Ravenhill / small bird with a notice
71) At the imposing front gate of the mountains
72) In the lower halls / red and gold striped dragon, vulnerable gold treasure, barkenstone, black arrow

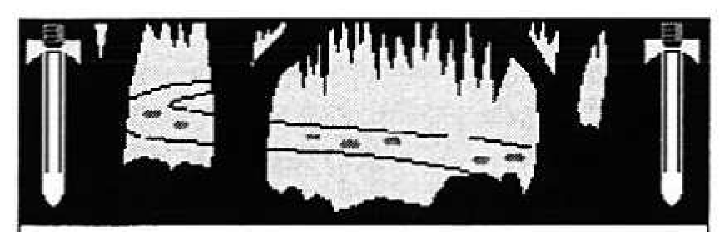
Soviel also zu den räumlichen Gegebenheiten in diesem Adventure. Jetzt wollen wir uns aber an die Lösung dieses Programmes heranmachen. Wir starten an unserem Ausgangsort ....



(c) 2004-2005 by Harald R. Lack
und Hubert Kracher

Wait (hier warten wir so lange, bis unser Freund Grandalf durch das offene Fenster hereinspringt und eine Packung Schokolade und eine Karte auf den Teppich wirft), take card, read card, take chocolates, throw chocolates through window, examine chest, open chest, climb into chest, take diary, read diary (hier sollten wir uns Fordo´s Geburtstag notieren: 29/2/85), drop diary (wir hören jetzt von draussen eine gedämpfte Explosion als die Schokolade explodiert), climb out of chest, close chest, S, examine bowl, use bowl, examine cabinet, examine basin, N, examine door (diese hat ein Kombinationsschloß - wir sollten uns an Fordo´s Geburtstag erinnern), 29285 (die Türflügel schwingen auf), E (wir werden von einigen Zwergen begrüßt und eingeladen zu ihnen zu kommen. Ausserdem müssen wir Grandalf´s Frage beantworten), nothing (wir befinden uns jetzt wieder im Inneren), drop card, N, talk to grandalf, say follow me, talk to thorny, say follow me, out (ein Theologe erscheint und erklärt uns, daß die Verbindung von Seifenflocken und Licht LUX ist), E, N (wir treffen auf drei Trolle), say lux (die drei Typen werden zu Kalk), look, examine huge stone key, take huge stone key, N, examine rock door, unlock rock door, open rock door, N, take clothes line, examine clothes line, S, drop huge stone key, S, examine cauldron, climb into cauldron, take sword, examine sword, climb out of cauldron, examine logs, E, E, examine mailbox, N (hier treffen wir Smelrond und seinen Freund!!), talk to smelrond (das machen wir so oft bis er uns antwortet und etwas zu essen gibt), take lunch, examine lunch, eat lunch, S, E, examine booth, N, take cigarette, examine





Bimbo was by a conspicuous troll path, winding through the dank trees. Bright red footprints led south from a huge rock door to the north.

Bimbo also noticed-
the rock door was locked
Thorny appeared.
Grandalf appeared.

cigarette, S, take credit card, examine credit card, N, N, E (wir sehen jetzt Beorn), SW (wenn man hier nach Osten geht, ist man mit Sicherheit erledigt), W, in, examine marmalade sandwich (nur untersuchen und nur nicht essen - es ist vergiftet), out, S, drop credit card, drop rope, drop sword, take card, take credit card, take sword, take rope, W, W, N, S, E, E, examine sign, N, wait (bis uns die Goblins verhaften) ....

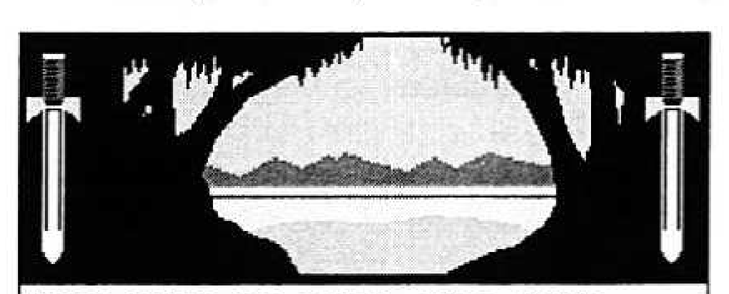
Jetzt ist der Punkt gekommen, den Spielstand zu sichern und uns Teil zwei zuzuwenden. Ausgehend von unserem Aufenthaltsort im Verlies der Goblins geht es jetzt so weiter .....

Dig sand, look (wir können jetzt eine versperrte Falltüre sehen), smash trapdoor, look, take torch, examine torch, examine battery, insert battery into sword (unseres Wissens nach kein Zusammenhang mit den Lichtschwertern aus Star Wars), take cash, throw rope at window (das dürfen wir so lange wiederholen, bis das Seil endlich hängen bleibt), pull rope (dadurch schwingen wir uns in eine dark winding passage), take rope, SE, S, W, SW (hier treffen wir den lispelnden Goldblum, der uns eine Frage stellt), say african or european, N (jetzt ist der richtige Moment gekommen, um den Spielstand zu sichern), W, W, take ring, W, N, S, E, take egg, examine egg, NE, SE, S, NW, E, U (wir befinden uns nunmehr in einem Baum unweit von Goblins Gate), wait (wir warten hier so lange, bis der Adler vorbeikommt und uns in sein Nest transportiert), wait (wieder heißt es zu warten, bis er wieder kommt und uns nach Berkwood fliegt).

Das war auch schon alles zum zweiten Teil. Schnell den Spielstand sichern und den dritten Teil einladen .....

Wir starten hier in den dark woods on the eastern edge of Berkwood.

E, climb into boat (hier treffen wir einen Lakaien, der uns zollfreie Waren anbietet), give credit card, look, take duty free, examine boat, examine thingumy, tie rope to thingumy (das Boot hat jetzt abgelegt und tuckert über den Fluß zum anderen Ufer), wait (bis wir am anderen Ufer sicher angelegt haben), climb out of boat, E, NE, pull web, NE, talk to spider, pull web, N, W, S, E (hier sollten wir den Zuschauer treffen), kill beholder (mit der Zigarette gehts - vielleicht ist Rauchen ja doch schädlich?), S, S, S, S (in dieser Gegend treffen wir auf den Necromancer, eine Art Zauberer, aber wir ignorieren ihn), insert card (dadurch wird die Wand, an der wir stehen veranlaßt, sich zu drehen und wir landen in Drain's Zelle), talk to drain, untie drain (er wirft etwas auf den Boden), look, take small curious key, examine small curious key, examine straight Jacket, insert card (und schon sind wir wieder draussen), N, N, N, N (hier gibt es einen wooden elf), wait (durch das Warten kommen wir schließlich in das Verlies des Elfenkönigs), W (das wiederholen wir wieder so oft, bis uns ein ziemlich verrückter Typ die Tür aufsperrt und auch noch öffnet), N, take pink key, examine tile,



From west to east, the dark trees of the Trolesl aws thinned out onto the edge of Wilberland. A short way to the east, across the loud waters of the Brunette River, the pre-fabricated dwellings of Rivendull were clearly distinguishable.



examine pink key, S, wear ring, S (jetzt sind wir in Weinkeller), W (bis der hier verweilende Buttler ein Faß aufmacht), climb into barrel, drink wine, wait (wir bemerken, daß das Faß anscheinend nach unten fällt), wait (bis wir den Aufprall auf dem Wasser hören können), wait (das Faß treibt umher), wait (endlich läuft das Faß auf Grund und geht auf), climb out of barrel (wir befinden uns am Ufer des „übertriebenen" Sees), E, E (hier treffen wir auf den guten alten Lard und wenn wir lange genug warten (wait), wird er zwei Gegenstände von uns im Tausch für einen Bogen und Pfeile fordern), drop small curious key, drop duty free (und schon legt Lard die beiden dringend benötigten Gegenstände auf den Boden), take bow, take arrow, remove ring, W, N, U, N (der alte Drachen meint uns mit einer Warnung beeindrucken zu müssen - wir ignorieren den Kerl einfach), W, read notice (wir erfahren, daß uns der Vogel im Tausch für ein bischen Geld gerne helfen würde), give cash (er erzählt uns, wie wir uns des Drachen entledigen können), E, N, N, shoot tail (der Drachen ist erledigt), look, take treasure, examine barkenstone, take barkenstone, take arrow, S, S, S, D, S, S (wir fallen vom Wasserfall und landen an seiner Basis - es ist anzuraten den Spielstand zu sichern, bevor man von exagerated lake nach Süden geht, den der Woodelf wird uns in 80% der Fälle gefangen nehmen und in das Verlies des Elfenkönigs werfen. Angenommen wir wurden nicht geschnappt ...), W (wir entdecken eine Raumfähre die anscheinend gerade gelandet ist), talk to spacemen, say hello, give barkenstone, W, W, yes.

Der Spielstand wird ein letztes mal gesichert und wir laden nochmals den ersten Teil des Adventures ein.

W, W, N, W, W, W, W, S, W, W, open chest, climb into chest, drop treasure ....
Final message- Well done! Hooray! Woop, woop! You completed "The Boggit", you hear?, you! Sea you in Spectical II. And so, amid assorted whoops, cheers, rasps, gongs and whistles, the sun set on another improbable chapter in Muddle Earth's sordid history.

Dem ist auch von unserer Seite nichts mehr hinzuzufügen. Bis demnächst an dieser Stelle.

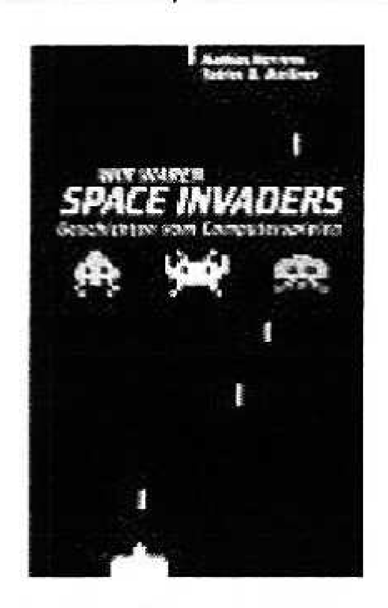
(c) 2004 Harald R. Lack
Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
Hubert Kracher
Schulweg 6, 83064 Raubling

Summary

In our new adventure solution we come to THE BOGGIT. In this game we can find some kind of relations to the well known „The Hobbit", that means the name of persons are very little different from those taking place in the Hobbit. Here we play the part of Fordo, a very sociable little person that has to solve a task nobody else would like to be confronted with. So we have to guide our little friend throughout all hindrance and peril to bring the adventure to an happy end. If you need some help within this game, here you will find the map and the complete solution.

Buchbesprechung

Mathias Mertens, Tobias O. Meißner:



Wir waren Space Invaders.

Geschichten vom Computerspielen
2005 Wilko Schröter

Dieses Buch besteht vor allem aus einer Rückbesinnung der beiden Autoren auf ihre Heimcomputerzeit. Es soll als Versuch angesehen werden, die Erziehung, die man durch Computerspiele erhalten hat, nachzuzeichnen und zu erklären. Dementsprechend stellt es auch keine Enzyklopädie der Computerspiele dar, sondern es werden einzelne Klassiker vorgestellt. Sie zeigen, was einem zehn- bis achtzehnjährigen deutschen Schüler damals so wichtig und prägend erschien, dass er sich auch nach dem Jahr 2000 noch daran erinnern kann.
Das Buch besteht aus vier großen, zeitlichen geordneten Kapiteln:

1. Die Gründerzeit (1958-1971)
2. In Arkadien (1972-1981)
3. go 64 (1980-1989)
4. International Gaming Machines (1989-1996)

Aufgelockert werden die Spielereflexionen dann noch durch einige „Zwischenspiele" mit neuesten Spieleentwicklungen, die die Möglichkeit des Vergleichens bieten sollen. Wie sieht das heute aus, was sich damals erst in der Entwicklung befand? Sind wir heute bei anderen Spielformen angekommen? Sehen Spiele jetzt völlig anders aus? Bedeuten sie immer noch dasselbe wie damals?
Als Lesebeispiel habe ich das Kapitel „Jäger des verweigerten Schatzes" aus der Zeit „go 64" (1980-1989) herausgesucht und mit Screens der entsprechenden Spectrum-Versionen versehen, da das Buch keinerlei Bilder enthält.

Jäger des verweigerten Schatzes
(Pitfall, H.E.R.O., Ghostbusters, 1982-1984)

Um dich herum der Dschungel, eine nicht zu durchdringende grüne Wand. In der Luft hängt die klebrige Schwere des tropischen Klimas. Unerbittlich brennt die Sonne durch die Löcher im Blätterdach über dir. Doch du hast keine Zeit für Landschaftsstudien, du musst rennen. Ein Skorpion krabbelt dir entgegen, du musst springen, dich aber sofort ducken, um nicht in die Flugbahn einer Vampirfledermaus zu geraten. Dann endlich die kaum erkennbare Öffnung im Boden. Du stürzt dich hinein und tauchst ein in das kalte Wasser eines unterirdischen Sees.
Schwimmen, einfach nur schwimmen, hämmert es durch deinen Kopf, denn die Zitteraale um dich herum sind nicht erfreut über diesen Eindringling in ihr Reich. Unter dir blitzt es im Schlamm, und du zögerst nicht, hinunterzutauchen, denn das ist der Grund, warum du überhaupt hier bist. Gold. Ein verstreuter Schatz der Maya, den es stückweise zu bergen gilt. Mit dem ersten Barren in der Hand gerätst du in die Strömung und stürzt einen Wasserfall hinunter. Mit Mühe erreichst du das Ufer, rennst weiter, springst im richtigen Moment über eine Giftkröte, die einen weiteren Tunnel bewacht, greifst in der einzig richtigen Hundertstelsekunde nach der Leitersprosse und setzt deinen Weg fort in diese versunkenen Stätten einer einstmals hochentwickelten Zivilisation. Nein, das ist noch nicht eine Szene aus

Tomb Raider, wir befinden uns erst im Jahr 1982, und die Abenteuer, die man in diesem Spiel erleben konnte, waren die von Pitfall Harry, einem Geschöpf des Spieleprogrammierers David Crane. Nun ist es bei Romanen und Filmen üblich, dass man die Hauptfiguren mit ihren Autoren gleichsetzt und das gesamte Geschehen als eine autobiographische Erzählung versteht - in phantastischer Verkleidung natürlich. Warum sollte man das nicht auch bei einem Computerspiel versuchen? Zumal die Spiele zu dieser Zeit tatsächlich noch von einer Person erdacht, designt und programmiert werden konnten. Im Fall von *Pitfall* und David Crane findet man erstaunliche Parallelen zwischen Autor und Figur.

Pitfall wurde von einer Firma herausgebracht, die sich aus ehemaligen Mitarbeitern von *Atari* zusammensetzte. Neben David Crane waren das Alan Miller, Bob Whitehead und Larry Kaplan. Sie hatten *Atari* im Jahr 1979 verlassen, weil sie es nicht mehr ertragen konnten, dass die *Warner-Bosse* eine Menge Geld mit ihren Produkten verdienten, sie den Entwicklern aber keine Rechte bezüglich ihrer Autorschaft einräumten. Alles sollte nur mit einem Namen verbunden werden, dem der Firma. Wer genau sich das Spiel ausgedacht hatte, sollte niemanden etwas angehen.

Einen der Programmierer bei *Atari*, Warren Robinett, hatte diese Unternehmenspolitik dazu veranlasst, in seiner Grafikversion von Crowthers und Woods *Adventure* einen versteckten Raum einzubauen, in dem man auf seinen Namen stoßen konnte, der in vertikaler Richtung in ungelenken, von oben nach unten laufenden Buchstaben durch das Bild lief. Ein Jahr blieb dieser Frevel unentdeckt, bis ein zwölfjähriger Junge herausfand, dass man eine Brücke an eine Wand schieben musste, um einen ein Pixel großen Punkt, der dieselbe Farbe wie der Hintergrund hatte, aufzuheben, den man dann 30 Räume weiter dazu einsetzen konnte, durch eine Mauer zu gehen, wo man dann den Namen lesen konnte. Inspiriert habe ihn, so sagte Robinett später, die Beatles-Platte, auf der man rückwärts gespielt die Worte »I buried Paul« hören konnte. Trotz dieser ganzen Verschwörung durfte Robinett bei *Atari* bleiben, allerdings wurde auch die Firmenpolitik nicht geändert, dass es keine Herausstellung der Autoren gab.

David Crane und die anderen wollten sich diese Entmündigung nicht länger bieten lassen. 1979 gründeten sie die Firma *Activision*, um weiter Spiele für das *Atari-System* zu programmieren, dabei allerdings neben der Anerkennung auch den vollen Ertrag aus ihrer Arbeit zu bekommen. Aus namenlosen Kollektivarbeitern, die man abgespeist hatte, wurden Einzelkämpfer, die jeden Goldbarren, den sie dort draußen im Dschungel fanden, in den eigenen Rucksack stecken konnten. Zu jedem Spiel, das *Activision* herausbrachte, gab es ein Booklet, in dem man ein Foto des Autors und Informationen über ihn fand. Praktisch über Nacht wurden sie zu Stars, die auf der Straße nach Autogrammen gefragt wurden. Außerdem machten sie eine Menge Geld. So viel Geld, dass Warren Robinett irgendwann mit anderen Programmierern, die auch bei *Atari* geblieben waren, den *Dumb Shits Club* gründete, was man frei übersetzen kann als *Verein der absolut dämlichen Idioten*.



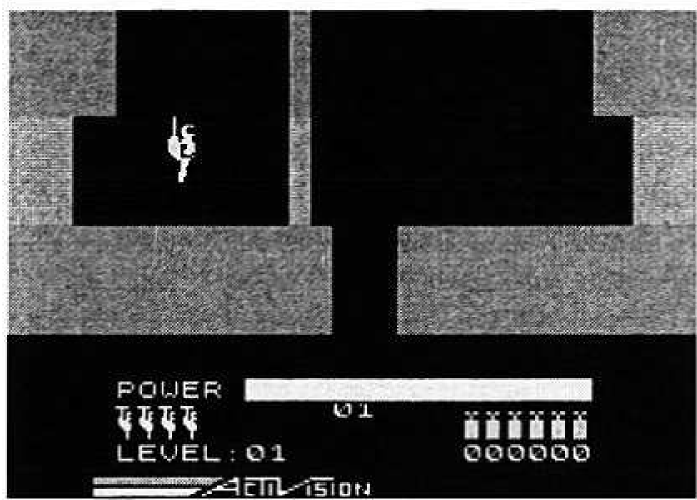
Activision wurde sehr schnell zum Synonym für verdrehte, actionreiche Spiele. Das Logo mit den Buchstaben über dem Regenbo-

gen begegnete uns Spielern überall. *Pitfall* fand eine noch erfolgreichere Fortsetzung, in der es wieder um Laufen, Springen, Klettern, Gold und giftige Kreaturen ging. Wir holten Tapetenreste aus dem Keller und fingen an, die einzelnen Screens als zusammenhängendes System zu zeichnen: Acht Blöcke breit war der Plan und 29 Blöcke hoch. In einem stand »Fledermaus«, im nächsten »Ratte«, im dritten waren kleine Sprossen gezeichnet. Ganz rechts war die Leiter, die auf dem Plan über beeindruckende 26 Blöcke ging. Wehe dem, der dort hinunterfiel und eine ewig dauernde Reise bis in einen unterirdischen Fluss mit Zitteraalen antrat. Wenn man dann dort unten starb, flog man gleich wieder hinauf, als ein blinkender Geist, der 26 Stockwerke hoch fliegen muss, um auf einem roten Kleeblatt wieder einen Körper zu finden und neu zu starten.



Wenn wir genug von *Pitfall* hatten, dann bot uns *Activision* mit *H. E. R. O.* Abwechslung an. Obwohl es eigentlich nur Kosmetik war. Denn wieder erkundete man als Held unterirdische Höhlensysteme, nur dass man diesmal von vornherein fiel. Tiefe, verwinkelte Schächte ging es hinunter, und nur notdürftig konnte man mit dem Raketenpack auf dem Rücken gegen die Schwerkraft arbeiten und sich durch Schlangen, Spinnen und Fledermäuse hindurchmanövrieren. Eine Bombe, zur richtigen Zeit gezündet, half über so manch ausweglose Situation hinweg, aber schnell musste man sein, damit man sich nicht selbst in die Luft jagte.





Sprachlos machte uns schließlich eine *Activision*-Veröffentlichung aus dem Jahr 1984. Eben noch hatten wir eine Hollywood-Komödie mit schleimigen Geistern und einem Ohrwurm-Titelsong im Kino gesehen, jetzt befand sich dieser Film schon auf unserem Computer. Wir waren einer dieser Geisterjäger, steuerten den umgespritzten Leichenwagen durch die Straßen von New York und bauten die Geisterfangapparaturen am Einsatzort auf. *Ghostbusters* von David Crane war das erste wirklich gelungene Spiel zu einem Film.

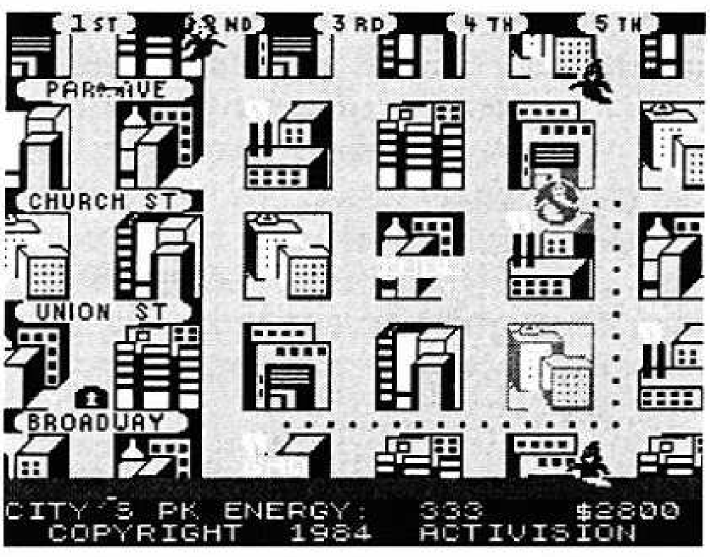
Versuche in dieser Richtung hatte es schon vorher gegeben. *Atari* beispielsweise brachte im Jahr 1974 ganz zufällig ein Spiel heraus, bei dem man einem Hai entkommen musste. 1974 war das Jahr, in dem Steven Spielberg seinen legendären Film *Jaws (Der weiße Hai)* in die Kinos brachte. Eine Lizenz für ein Spiel zum Film wollte *Atari* nicht bezahlen, am Erfolg teilhaben aber schon. So gründeten sie extra die Scheinfirma *Horror*

Games, die für das Spiel verantwortlich war und die, falls es zu Klagen käme, ohne Probleme abgewickelt werden konnte. Dann tauften sie das Spiel *Shark Jaws*, wobei das erste Wort sehr klein und das zweite Wort in Riesenbuchstaben auf die Automaten gepinselt wurde. Eine echte Lizenz hatte *Atari* dann 1982 erworben, um die Filme *E. T.* und *Indiana Jones* als Spiel zu vermarkten. Sie waren sich so sicher, dass der Erfolg der Filme auch die Spiele verkaufen würde, dass sie ihre Händler anwiesen, für ein ganzes Jahr vorzubestellen. Diese Vorbestellungen waren die Basis ihrer Kalkulation für die nächsten zwölf Monate. Leider hatte niemand dabei an die Qualität der Spiele gedacht. Als endlich Testversionen zur Verfügung standen, stellten die Einkäufer fest, dass sie grottenschlecht waren, also stornierten alle ihre Bestellungen. *Atari* blieb auf einer Halde von schon produzierten Game-Cartridges sitzen. Gerüchten zufolge soll es in Kalifornien einen Ort geben, an dem man 20.000 *E. T.*-Kassetten aus dem Boden graben kann, die dort entsorgt worden sind. Nach diesem Flop war *Atari* erledigt.

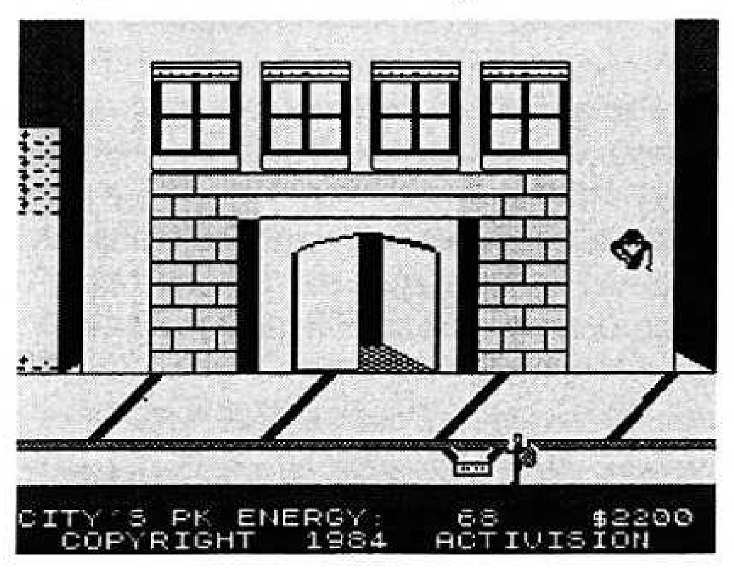


David Crane gelang mit *Ghostbusters* etwas völlig anderes. Anstatt einfach nur einen Namen und ein paar Figuren und Schauplätze zu übernehmen, kreierte er ein Setting, in dem man seine Identifikation mit den Kinofiguren ausleben konnte und nicht einer mäßig adaptierten Story hinterherhängen musste. *Ghostbusters* vereinte eine Vielzahl von einzelnen Spielelementen, beginnend





mit einem Karaoke-Screen, auf dem ein hüpfender Ball die Textzeilen markierte, die man zu der Instrumentalversion des Titelsongs singen konnte. Danach musste man sich ein Einsatzfahrzeug zusammenkaufen, sein Budget verwalten, einzelne Geister auf dem Weg zu den Einsatzorten auf der Straße einsaugen (wenn man so klug gewesen war, sich einen Geistersauger aufs Auto in-



stallieren zu lassen), die Schleimer-Monster vor den Häusern einfangen, aufpassen, dass die Summe der psychokinetischen Energie der Stadt nicht zu hoch wurde und sich der Schlüsselmeister und der Torwächter in Zuuls Haus vereinten. Kurz gesagt: Man war ziemlich beschäftigt. Man spielte den Film weiter und erlebte nicht bloß einen lauen Aufguss des Films in einem Spiel.
Die Hauptleistung von *Activison* besteht dennoch nicht in ihren Spielen. Sondern darin, Spiele zu reiner Software gemacht zu haben. Vor *Activision* waren Spiele immer an Hardware gekoppelt, in den Arcadeautomaten sowieso, aber auch bei den Heimvideosystemen, die bis auf ein paar Lizenzspiele jeweils mit ihrer eigenen Spielbibliothek ausgestattet waren. Für eine Firma wie *Atari* waren Spiele im wesentlichen ein Mechanismus, mit dem ihr Heimvideogerät verkauft werden sollte. Es war so, als würde jede der großen Musikfirmen ein eigenes CD-System vertreiben, so dass man sich für manche Platten einen weiteren CD-Spieler anschaffen müsste. Man kann sich leicht vorstellen, dass es um die Musikindustrie anders bestellt wäre und sie nicht die Milliardenumsätze machen würde, die sie tatsächlich erzielt. Bei Computerspielen war es allerdings zunächst so. Sie waren Hardwareanhängsel. Erst als *Activision* den Weg bereitet hatte, konnte sich das Medium entwickeln.
Ohne diese Trennung von Software und Hardware wäre auch der Siegeszug des Computers nicht möglich gewesen. Vorbereitet wurde das durch die Heimcomputer, die sich über das Spielangebot verkauften. Denn die Bürocomputer, die es gab, waren zwar auch dazu da, Software laufen zu lassen, diese war jedoch so standardisiert, dass es kaum auffiel. Auch heute noch werden *Windows* und *MS Office* als vorinstallierte Programme beim Computerkauf mit erworben, es fühlt sich so an, als wären sie im Gerät »eingebaut«. Der Bürocomputer hatte daher das Image einer Schreibmaschine, einer sehr leistungsstarken, zugegeben, aber doch einer Schreibmaschine mit einem relativ fest umrissenen Aufgabengebiet. Das wachsende Spielangebot jedoch machte aus Heimcomputern Maschinen, die unendlich viele Möglichkeiten boten. Jetzt war es sinnvoll, sie sich anzuschaffen. Denn jetzt konnten wir uns sicher sein, dass sie uns auch im nächsten Jahr noch etwas Neues bieten würden. Aus Schreibmaschinen wurden Softwaresklaven, die uns überall hinbringen konnten. Vielleicht auch zu gut gestalteten Texten und sauber durchgerechneten Tabellen. Aber das war längst nicht alles.

Bibliographische Angaben:

Mathias Mertens, Tobias O. Meißner: *Wir waren Space Invaders.* Geschichten vom Computerspielen, Eichborn (2002), 3-8218-3920-1, 192 S., vergriffen

Summary

This (german) book with the title „We were Space Invaders" is a retrospect from the authors of their time when they was between ten and eighteen years old. A time, where home computers grow, but it is not an encyclopedia about computer games. They tell us about games which was important for them and more for this time i.e. Pitfall, H.E.R.O. and Ghostbusters. They all have to do with one name: Activision, which was founded by former programmers from Atari: David Crane, Alan Miller, Bob Whitehead and Larry Kaplan. They left Atari in 1979, unsatisfy with the Warner bosses and their policy. Games were a mechanism to sold their home video machines, all was combined to the name Atari and authors and developers had no rights. With Activision came the seperation of soft- and hardware. It was that milestone for all today computers and their ability to run different games.



A new Jupiter Ace emulator for the SAM....

Remember this headline in the last issue? Yes, it is true, there exist a new piece of excellent software for the SAM, a Jupiter Ace emulator.

And yes, here it is, done by Edwin Blink again on request by Stephen Parry-Thomas. The result is called „Blaze" and works with any DOS or on emulators.

You start the Blaze in the usual way and will be welcomed by this nice startscreen



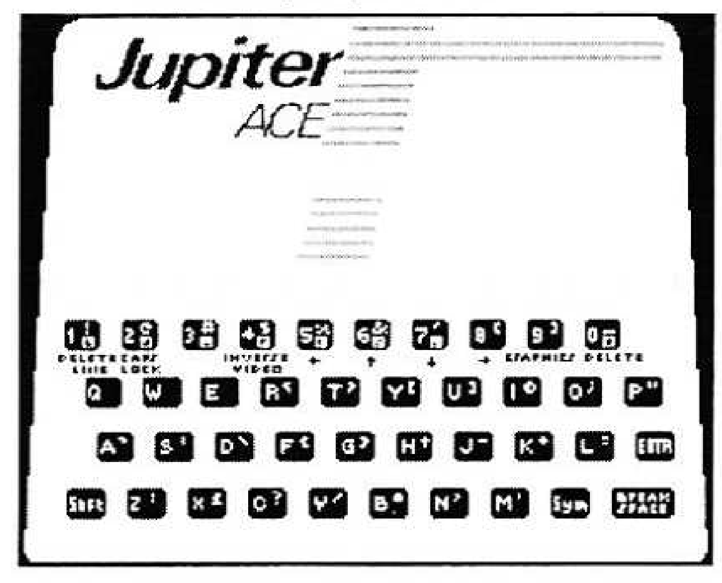
which changes to the option menu



Pressing:

„ESC" does exactly what it means, but with RUN or F4 you resume

„TAB" Shows this keyboard layout as long as the key is pressed.



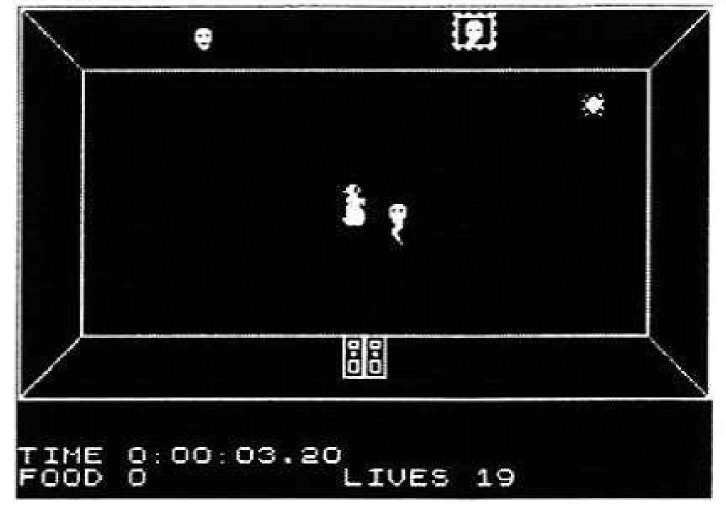
„F9" Resets Jupiter Aces memory

„F8" Reloads the previous snapshot.

„F7" Loads a snapshot. ENTER shows the directory:



Curious? Okay, let´s try „Atic" (you don´t need to type in the extension „.ace") and ENTER.



As you see on the screenshot below, you have load a game, which comes with a basic ingame tune (you can´t see ☺) and later with the game in black and white hires grafik.

As the SAM emulates a Jupiter Ace we can now recognize two things: A Jupiter Ace (which is also a rare computer) has sound and hires grafik, but no coulours. So it seems to be a mix of a ZX81 and a Spectrum.

Those of you who would start now typing in a program like on Sinclair computers oder the SAM may get wondered: the most ends in an error.

The reason for this is, that the Jupiter Ace doesn´t speak Basic, but the more or less unknown „Forth“. This gave the Jupiter Ace an advantage in speed when running programs. I am not familiar with this language, but the command „VLIST“ shows you a list of something like „procedures“, which are called „words“ in Forth.

```
vlist
FORTH UFLOAT INT FNEGATE F/ F* F
+ F- LOAD BVERIFY VERIFY BLOAD B
SAVE SAVE LIST EDIT FORGET REDEF
INE EXIT ." ( [ +LOOP LOOP DO UN
TIL REPEAT BEGIN THEN ELSE WHILE
 IF ] LEAVE J I' I DEFINITIONS V
OCABULARY IMMEDIATE RUNS> DOES>
COMPILER CALL DEFINER ASCII LITE
RAL CONSTANT VARIABLE ALLOT C, ,
 CREATE : DECIMAL MIN MAX XOR AN
D OR 2- 1- 2+ 1+ D+ - + DNEGATE
NEGATE U/MOD */ * MOD / */MOD /M
OD U* D< U< < > = 0> 0< 0= ABS O
UT IN INKEY BEEP PLOT AT F. EMIT
 CR SPACES SPACE HOLD CLS # #S U
. . SIGN #> <# TYPE ROLL PICK OV
ER ROT ?DUP R> >R ! @ C! C@ SWAP
 DROP DUP SLOW FAST INVIS VIS CO
NVERT NUMBER EXECUTE FIND VLIST
WORD RETYPE QUERY LINE ; PAD BAS
E CURRENT CONTEXT HERE ABORT QUI
T  OK
```

When you are interested in programming in Forth, here is a Jupiter Ace user manual on Stephen Parry-Thomas website as PDF for download:

http://www.jupiter-ace.co.uk/usermanual.html

Have fun by learning :-)

Off course I tried a bit experimenting with the given programs and I set my sights to the sound capabilities. The sound comes like on Spectrum via a beeper. Load the program „Chords“:

```
: eb7 402 319 451 402 319 451 40
2 319 chord ;  OK
: ab7 402 338 239 402 338 239 40
2 338 chord ;  OK
: db7 358 301 253 358 301 253 35
8 301 chord ;  OK
: gb7 338 379 451 338 379 451 33
8 379 chord ;  OK
: b7 338 284 402 338 284 402 338
 284 chord ;  OK
 OK
150 t !  OK
d d d d g g d d gbm gbm em em d
a7 d d 200 t ! dm f g bb dm f a7
 a7 dm f g bb dm a7 dm f dm f g
bb dm f a7 a7 dm f g bb dm a7 dm
 dm  OK
list f
: F
 179 358 284 179 358
 284 179 358 CHORD
;
  OK
```

You see a lot of predefined „words“ and a program to play tunes. Opposite to the Spectrum and SAM the duration and pitch of a tune depends on each other on the Ace. Now type in the following:

am c d f am c e e am c d f am c am

It plays something as it would be played on a guitar ☺. Can you guess what start of which song it is? ☺

Many more informations, music hints and program listings you will find at:

http://www.jupiter-ace.co.uk

The very last question is, where to get the emulator dsk from? Answer:

http://www.jupiter-ace.co.uk/blaze.html



Zusammenfassung

Das der SAM ein wahres Emulationsgenie ist, wissen wir spätestens seit dem ZX81 oder Spectrum-Emulator. Dank Edwin Blink (und dank Anfrage von Stephen Parry-Thomas) gibt es nun auch einen Jupiter Ace Emulator (Blaze), dessen Programmiersprache jedoch Forth ist. Der Vorteil dieser Sprache ist eine schnellere Programmabarbeitung. Grafisch ist der Ace eine Mischung aus ZX81 und Spectrum, der Ton wird über einen Beeper ausgegeben.



from Spectrum and SAM Profi club Cologne!

Yes it´s true, it´s 10 years ago that Colin started with his Quazar - and may he long continue!

But let tell himself as he did in an email on 30.04.2005 (23:25), as who could do better?

10th Anniversary!

Well yesterday was a special day.... the 10th Anniversary of Quazar!

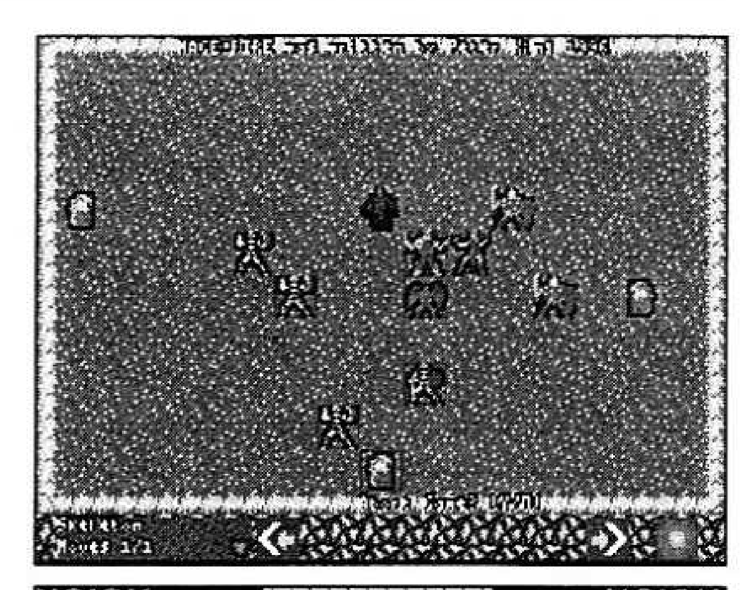
For it was on the 29th April 1995 when I had a stand at the third Gloucester show, where I unveiled the (2nd) prototype of the Quazar Surround soundcard, marking the start of Quazar!

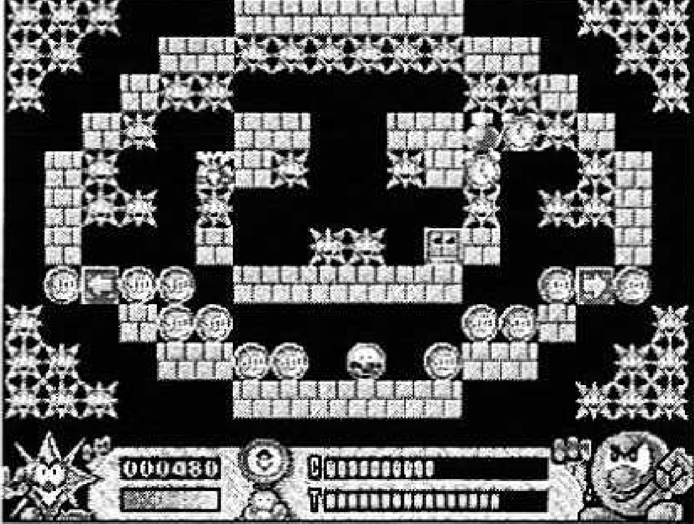
And that was just the beginning of what has really taken up a heck of a lot of my time since then! As you may be aware a few new products are in the pipeline such as the Mayhem Accelerator, and issue 12 of Sam Revival is nearing completion and will be being sent out shortly.

And here's some juicy tidbits of news taken from the next issue of Sam Revival to wet your appetites about a few other things I am working on when ever I get a few free minutes...

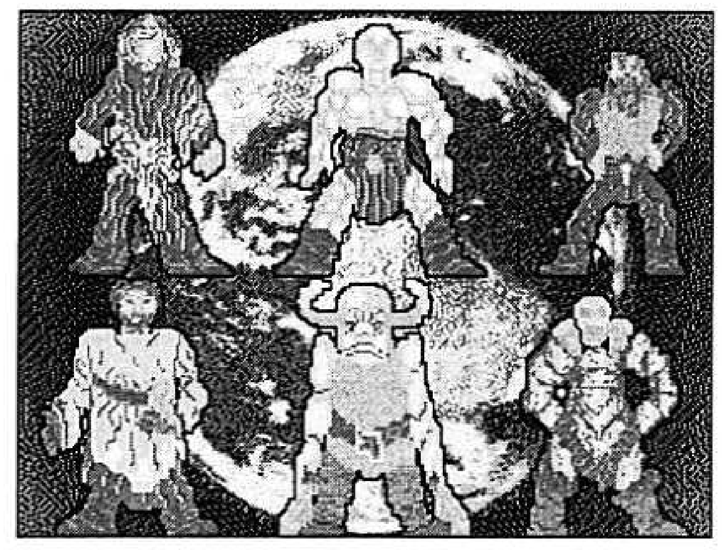
Hydrasoft Games

I have recently bought the rights to several old Sam games, and a pile of unreleased stuff from Pete King, formerly going by the name Hydrasoft. Pete had two games released back in 1996 and 1997 - Conquest and Mage Fire, which were published to a limited extent by Zedd-Soft (run by Michael Stocks/Zodiac Magazine). I was also involved with the two titles way back then by adding





Screenshots from „Mage Fire"



Screenshot from „Conquest"

support for the Quazar Surround soundcard to both of the games.

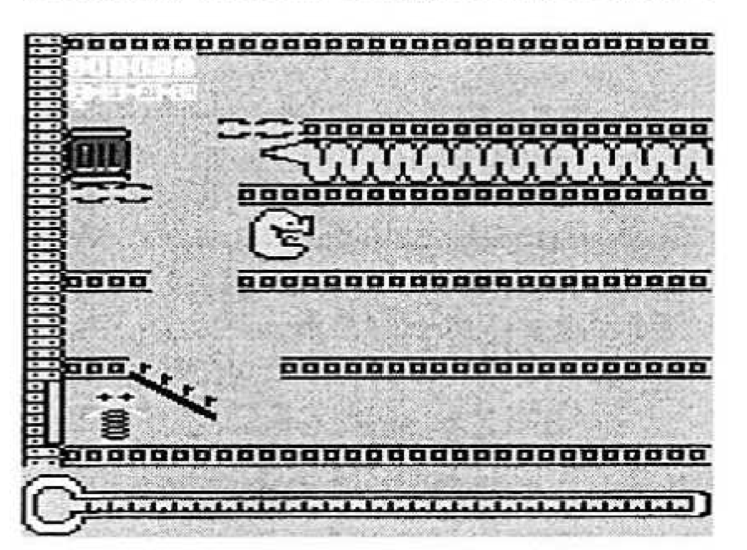
I had previously secured permission from Pete to use Conquest and Mage Fire on the Sam Revival coverdisks (and you'll find Mage Fire on the coverdisk with Sam Revival 12) but now with owning the titles I can go further with them and I am already planning a revamp of Conquest to update all the graphics and sounds. What I have to do now is go through a massive pile of disks to look at all the unreleased games. Expect more news soon!

Gremlin Graphics Games

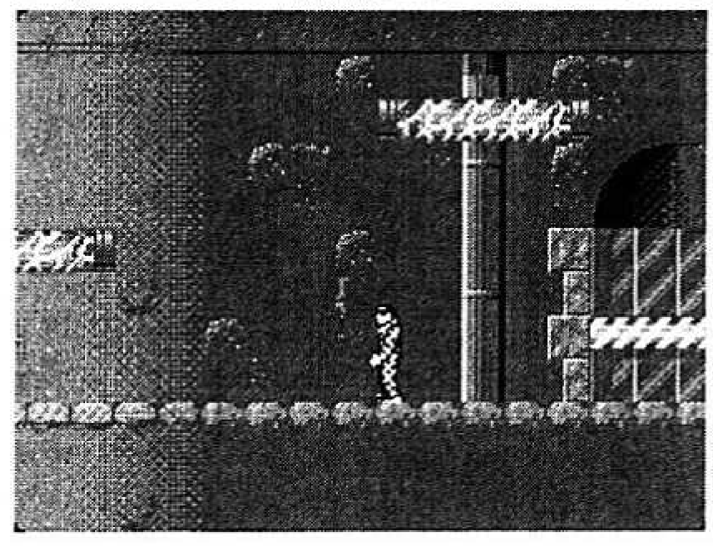
I have received permission from Andy Davis of Alchemist Research to use old Gremlin Graphics games on the Sam. Now instead of just adapting the ZX Spectrum versions to run on the Sam under emulation (as was done on the old Blitz diskzine back in the late 1990's) it is my aim to create full Sam versions of some of the classic games for inclusion on the Sam Revival coverdisks.

The first game I am looking at is 'Thing on a Spring', originally released back in 1984 for the Commodore 64 and Amstrad CPC only. Thing on a Spring is a bouncy and fast platformer and with some carefully planned scroll routines it should make the transition to the Sam with few problems.

Now the music for any game is very important for me, and I am planning to feature the original SID based music (for use with the SID interface) as well as a new rendition of the tune for the normal Sam SAA1099 soundchip. I'm pleased to say that initial work on the game remake is underway, and the SAA1099 version of the music is already complete! The SAA1099 music track was carefully composed by David Suzuki-Sanders (who also composed the 'About as SID as its going to get' SAA1099 track on the audio CD with the last issue of Sam Revival.)







The second game I am looking at converting is 'Harlequin', one of the first games I ever played on an Amiga, and one that immediately impressed me with its graphics, music and playability. Harlequin is another scrolling platform game, based in a fantasy dreamworld with very colourful graphics and a thumping soundtrack, and was released only for the 16 bit machines in 1992 - the Atari ST and the Amiga.

So why should the Sam be left out of such a great game? No reason I think! So far I have converted over the graphics for the first level from the Atari ST (easier to capture via an emulator than the Amiga version), and for the main scenery and characters only 12 colours were used so this conversion was quite straight forward. My aim is to convert across the whole of the first level as a test, to see how well I can get the game engine to work. However as this game does involve full screen scrolling and some quite large sprites I will be writing it to run with the Mayhem Accelerator to give the Sam the speed it needs to move everything around.

And hopefully all going well, there'll be a few surprises of more new stuff throughout 2005 too....!

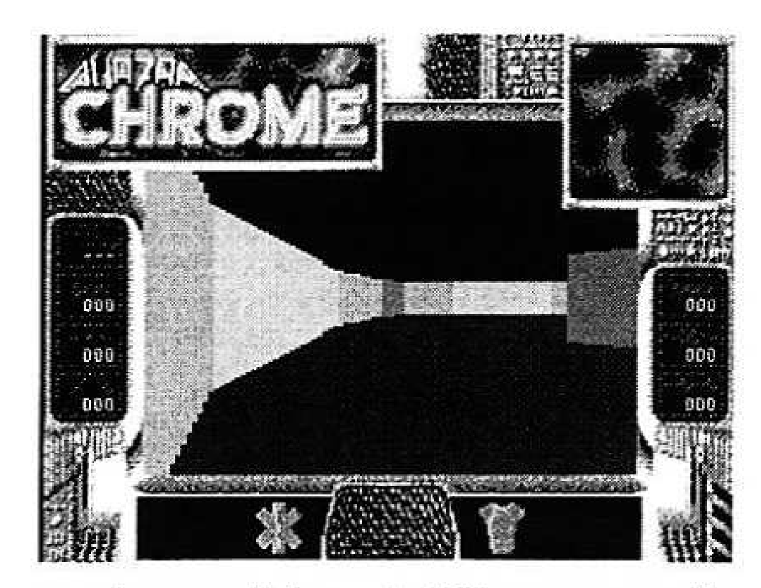
Here's to many more years to come....!

...and what´s about „Chrome"?

Wo: When I read about new games, an old one came to my mind. So I had a look at this and found out, there is another anniversary exactly today since this entry: 4 1/2 years of development with "Chrome". Is there any chance, to see it finished?

Ah yes, Chrome, well, that has been in development limbo since about early 2001. I had a mad programming spell in the summer of 2000 in which a lot of work and planning was completed for it while I was unemployed at the time... but then I got a job, and the battle for free time began! The early reasearch for Chrome did begin way back in November 1997 ... straight away after Stratosphere was finished! I've got all the early planning work safely filed away and will make a nice behind the scenes development article sometime.

As with everything, it always boils down to time and what other projects I have on the go, and the list of things on the go is quite large at the moment - ranging from some in the early initial planning stages up to some



nearing completion.... but Chrome was quite a challenge and it is something. I want to finish some day really.

But now, I am sitting here thinking back to that 5 year old code and wondering that there is probably a better way to do now, and with the Mayhem Accelerator I can go back and think about all the sacrifices for speed I had to make, and see what sort of improvements could be done for the Doom-style 3d world would now be possible, of course... I have to get the Mayhem Accelerator finished first.

But to answer your question, as Chrome is my own personal challenge, the answer is 'yes', I would like to see Chrome finished. I don't want to waste what work i've done on it but I can make no promises as to when full programming would resume on it, or how long it would take.

All the best, Colin

Zusammenfassung

Unseren herzlich Glückwunsch an Colin Piggot, der am 29.4.1995 auf der dritten Gloucester Show erstmals den Quazar vorgestellt hatte und somit sein 10-jähriges Jubiläum begeht. Colin berichtet hier über weitere Pläne, z.B. neue Spiele, nicht alle davon sind als reine SAM Programme geplant. Harlequin soll zum Beispiel den Accelerator zur Grafikbeschleunigung nutzen.

B-DOS

Wer bei DIR2 die Datumsausgabe aktivieren will, und mit „MODE 3: DIR 2" keinen Erfolg hat, sollte POKE DVAR 38,1 eingeben, dann löppts (aber wohl nur mit eingebauter Uhr)!

Mein AUTO Programm in Record 1 endet nun mit DEVICE OFF .... herrliche Ruhe ;)

Those who wants to activate the date in the display with a DIR2 command, and has no success with „MODE 3: DIR 2" should type in POKE DVAR 38,1. This should work (off course only when you have a clock inside).

My AUTO program on record one ends in a DEVICE OFF ... makes it heavenly quiet ;)

8-Bit Grüße von/8-bit greetings by Didi!

B-DOS < v1.6

Edwin Blink (again) gives us a peek into his B-DOS code.

After Booting or doing a CALL DVAR 35 you can read the harddrive identify data from the sector buffer as follows:

```
LET SERIALNR$=MEM$(DVAR 14168+20 to DVAR 14168+39)

LET REVISION$=MEM$(DVAR 14168+46 to DVAR 14168+53)

LET MODEL$=MEM$(DVAR 14168+54 to DVAR 14168+93)
```

I think the serial is the most usefull as it will always be unique.

In B-DOS versions higher 1.5 this information is not available.

Greetz Edwin

SAM community mags as PDF

Updates:

Site now works with Netscape 7.1+, FireFox 1.1+, Opera Browsers.



Sam Community Mags as Non-Searchable pdfs added. Issues 1 to 5

http://www.samcoupe-pro-dos.co.uk/samcommunity.html

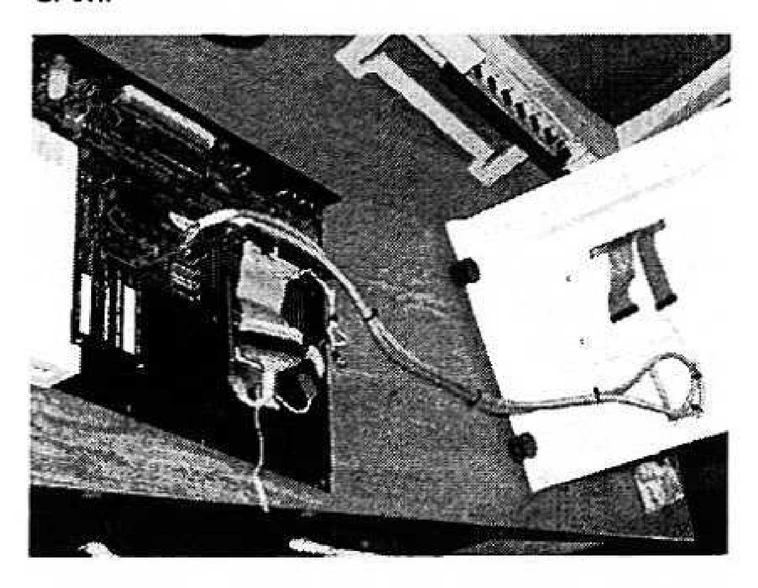
Kind regards to all

Steve(spt)

Keyboard

Dies habe ich in Urmond auf unserem internationalen Treffen gesehen: Benjamin Versteegs interessante Lösung, um die empfindlichen Keyboard-Verbindungen beim Öffnen des SAM zu schützen.

Seen in Urmond at our international meeting: An interesting solution from Benjamin Versteeg to protect the sensitive keyboard connections when opening the SAM.

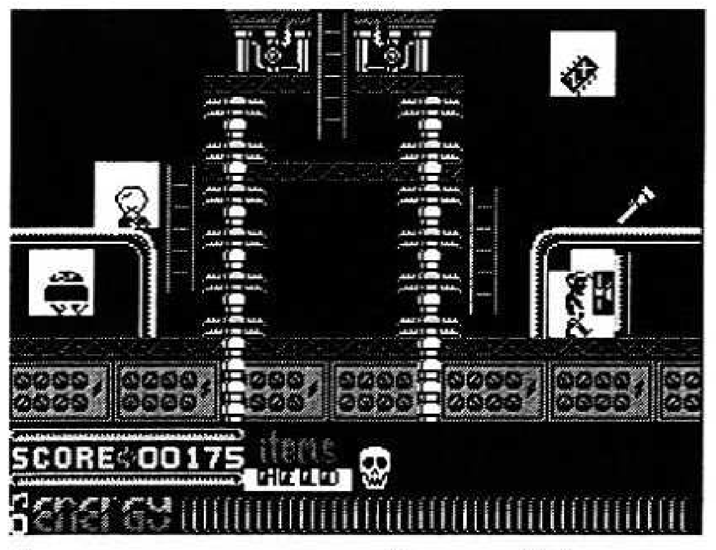




Bodo und Denise

Freitag, 1.5.1987

Maifeiertag. Jello war zu Besuch, zusammen mit einem meiner Klassenkameraden, Bodo Göll. Bodo hatte eine Dose mit Broten mitgebracht und war eigentlich ständig am futtern. Bodo ist nicht dick, aber füllig, und auch ein bisschen tolpatschig. Naja, egal. Wir haben den Spectrum angeschlossen und uns zu dritt ein brandneues Programm angeschaut, Dynamit Dan 2.



Es war ganz neu erschienen. Haben von nachmittags bis 18:37 gespielt. Ich weiss diese Uhrzeit genau, weil mein Vater zu dieser Zeit in mein Zimmer kam, und mich fragte, ob wir denn abend essen wollen. Bodo drehte sich um (er hatte den Joystick in der Hand), riß im Drehen den Spectrum und das angesteckte Kempston Interface mit vom Tisch herunter und alles purzelte und flog auf den Teppich! Ich war sauer! Vor allem, weil er gleich darauf meinen Vater anschaute und meinte, Essen wäre eine gute Idee! Augenrollend zu Jello geschaut, aber der bückte sich schon und hob den Specci auf. Räumten alles weg und gingen zu abend essen. Als die beiden gegangen waren, schloß ich den Spectrum nochmal an, zum Glück war nichts kaputt gegangen.

Samstag, den 2.5.1987

Papa ist heute abend fast ausgeflippt. Im Fernsehen kamen die Lottozahlen, er hatte 7, 21, 22, 23, 37, 39 und Zusatzzahl 25. Und gezogen wurden 7, 21, 22, 33 (!), 37, 39 und Zusatzzahl 25. Also 5 richtige, ist ja auch schon was! Aber er jubelte erst und flitzte dann zu seiner Aktentasche, um den Lottoschein zu holen, als ihm auffiel, daß er vergessen hatte, ihn diese Woche abzugeben. Lautes Geschimpfe und Gejammer. Papa war auf sich selbst wütend, meine Mutter fand das gar nicht so tragisch. Sie meinte nur, wenn es sechs richtige gewesen wären, hätte sie ihn eigenhändig vertrimmt.

Montag, 4.5.1987

Heute auf dem Schulhof Jello getroffen. Kamen auf Bodo zu sprechen, der ist schon ein Pechvogel. Trotzdem wollen wir uns am Mittwoch wieder zum spielen treffen, ich werd Bodo wieder einladen, diesmal treffen wir uns bei Jello, der will mir einen Assembler zeigen.

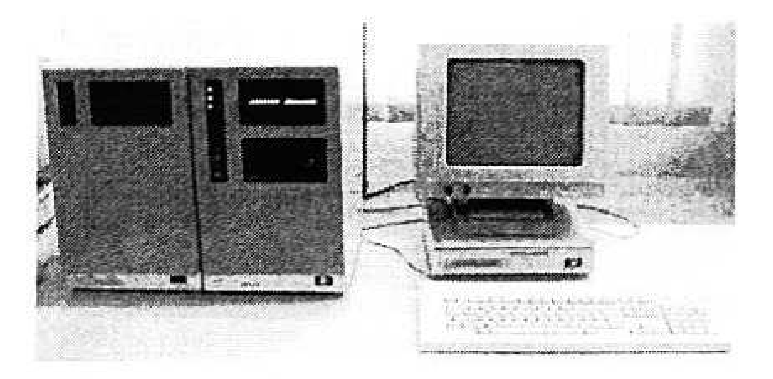
Mit Jenni verstehe ich mich prima, aber im Moment machen wir so gut wie nichts zusammen. Wir telefonieren manchmal, mehr passiert nicht!

Auf dem Heimweg von der Schule in einen Hundehaufen getreten! Gemerkt habe ICH das nicht, sondern meine Mutter, die in mein Zimmer kam und mich schimpfte, weil nun eine Spur von der Haustür über den Teppich bis zum Schuhschrank führte, naja und der Geruch.......

... den Rest des Abends kein Highscore bei Dynamit Dan 2 möglich, war mit schrubben des Teppichs beschäftigt, puuuuuh !!

Mittwoch, 6.5.1987

Nach der Schule mit Bodo zu Jello. Bodo hat in der DDR Verwandte besucht, sein Cousin dort hat auch einen Computer, einen ganz neuen P8000. Bodo kannte die technischen Werte sehr gut, ich war beeindruckt:



- CPU U 8000 mit Takt MHz 4
- Zusätzlich CPU UB880, 8-Bit, 4 MHz
- Hauptspeicher RAM KB 1.024,00
- Schnittstellen/Interfaces 8 x seriell, 2 x parallel, V.24 (Am Terminal)
- Betriebssystem/OS WEGA (= UNIX), UDOS (= RIO), OS/M (= CP/M), IS/M (= ISIS II)
- Hergestellt von VEB Elektro-Apparate Werke (=EAW) Berlin-Treptow

Schrieb mir die Werte auf, kann mir das nicht merken. Jello meinte, zum Spielen wär das eher nichts, bei den vielen Schnittstellen würde er auf ein Multi-User System tippen, was ihm einen anerkennenden Blick von Bodo einbrachte. Jello fügte hinzu, daß die V.24 Schnittstelle mit dem Interface 1 gekoppelt werden kann, und man dann Texte zwischen Rechnern kopieren könnte, was ihm einen anerkennenden Blick von mir einbrachte!
Spielten mit Jellos Spectrum und nebenbei zeigte mir Jello einiges zur Assemblerprogrammierung. Bodo kennt Assembler auch etwas, und wir verbrachten den Abend mit abwechselndem spielen, programmieren und Süßigkeiten futtern. Bodo hatte nämlich eine große Tüte Gummibären mitgebracht, die wurde innerhalb weniger Minuten geleert! Dumm nur, daß Bodo beim wechseln der Diskette sein Colaglas umwarf und die Cola in Jellos Spectrum lief! Den Rest des Abends waren wir mit reinigen beschäftigt, genauer gesagt, Bodo reinigte, wir schauten zu!
Zuhause noch mit Jenni telefoniert, hab ihr von Bodo erzählt. Sie grinste hörbar und meinte, sie kennt ihn schon, er war auf dem Pausenhof in sie hineingerannt, weil er ganz in Gedanken sein Pausenbrot gefuttert und dabei Richtung Kiosk gegangen war, um sich Nachschub zu kaufen! Als ich den Hundehaufen erwähnte, kam nur ein "du bist manchmal echt blind, was?" Zum Abschied sagte Jenni am Telefon, daß sie mich lieb habe..... in dem Moment hätte ich gerne noch mit ihr weiter telefoniert, aber Sammy kam rein, darum haben wir uns schnell verabschiedet.

Sonntag, 10.5.1987

Mein 22. Geburtstag!!!
Morgens beim Frühstück: Habe von meinen Eltern einen 128 K Spectrum geschenkt bekommen! Ich war total begeistert!
Kann gar nicht verstehen, wie ich bisher mit einem 48 K auskommen konnte. Der 128 ist der Supercomputer, ich brauche nie mehr was anderes, da bin ich sicher!
Heute mit zur Kirche gegangen. In der Reihe vor mir saß ein Mädchen, das ich noch nie vorher gesehen habe, sie sieht super gut aus! Schwarze Haare, blaue Augen und eine lässige Art, sie entdeckte mich, und wir tauschten ein paar unauffällige Blicke. Auf dem Heimweg hab ich gesehen, daß sie mit ihren Eltern ganz in der Nähe wohnt, quer über die Straße und dann beim Zigarettenautomat links, gleich das nächste Haus.

Montag, 11.5.1987

Heute in der Schule standen Bodo, Jello, Jenni und ich zusammen in der Pause, als dieses Mädchen, das ich am Sonntag gesehen hatte, sich zu uns gesellte. Sie schaute mich direkt an, meinte "Du bist doch der,

der mich gestern in der Kirche so angelächelt hat?" und stellte sich als Denise Schöller vor. Jenni war sehr unterkühlt zu ihr, keine Ahnung, warum? Jedenfalls war sie wohl recht kontaktfreudig, denn sie blieb den Rest der Pause bei uns stehen und schaffte es, daß sie von jedem von uns die Namen erfuhr. Beim Rückweg in die Schule kam Jenni dicht zu mir und flüsterte, ich soll mich vor "der da" in acht nehmen ..... aber warum, sagte sie nicht??

Dienstag, 12.5.1987

Heute auf dem Weg zur Schule wartete Denise an der Ecke vor ihrem Haus auf mich, und wir gingen zuammen zur Schule. Hatte das Gefühl, daß Jenni sauer werden könnte, aber ich hab ja nichts mit Denise. Während dem Schulweg unterhielten wir uns, sie war 20, aus Saarbrücken zugezogen, und der Schulwechsel war für sie das zweite mal, ihr Vater war gelernter Dreher, und eine Firma hier am Ort hatte ihm einen Dauervertrag angeboten.
Während der Unterhaltung wurde ich regelrecht ausgefragt, ich war schon etwas verwundert.
Welche Farbe ich gerne habe (dabei kam ein "wohl Grün, wegen der Socken?"), was ich gerne esse, in welchen Fächern ich gut bin. Nebenbei lud sie mich für kommenden Sonntagnachmittag zu sich ein! Sie versuchte zwar einmal, meine Hand zu nehmen, aber das wollte ich dann doch nicht.
Als wir an der Schule ankamen, wartete Jenni am Eingang, tut sie sonst nie. Sie schaute Denise seltsam an und meinte "danke daß du meinen Freund herbegleitet hast" nahm meine Hand und zog mich zur Treppe. ...... hab das nicht verstanden, Denise und ich sind doch nur denselben Weg gekommen. Erzählte Jennni von Denises Einladung für Sonntag, sie meinte nur "Na dann geh doch!". Klasse sie hat nichts dagegen..... oder? Frauen! Meint sie nun nein, wenn sie ja sagt? Ich bin verwirrt....

Mittwoch, 13.5.1987

Denise kam heute im Schulhof auf mich zu, als ich vom Kiosk kam, und drückte mir eine Tüte in die Hand. Fragte sie was drin sei, aber sie grinste nur und meinte, ich könne ja nachschauen. Machte die Tüte auf und ein herrlicher Plätzchenduft stieg mir in die Nase. Freute mich sehr, und sie sagte, sie habe sie selbst gebacken. Als ich das erste Plätzchen probierte, meinte sie noch leise "für dich", drückte mir ein Küßchen auf die Wange und lief schnell zur Schule zurück. Wollte ihr schon nachrennen, aber Jenni, die mich sowieso momentan kaum aus den Augen ließ (warum eigentlich??) war schneller, kam von der Seite und fragte mich, was Denise denn von mir gewollt hatte. Sagte ihr, daß sie Plätzchen gebacken hätte, (das "für dich" und den Kuß verschwieg ich), und daß die Plätzchen sehr lecker seien. Bot Jenni welche an, aber sie schaute mich seltsam an, nahm meine Hand und meinte, ich wäre manchmal blind. Jenni kann ganz schön nachtragend sein, hat den Hundehaufen also noch nicht vergessen.

Donnerstag, 14.5.1987

Heute in der Schule haben Jello, Bodo und ich uns wieder verabredet für morgen, zum basteln. Bodo will einen alten Computer mitbringen, von dem er nicht weiß, was es für einer ist. Haben uns für 15 Uhr bei mir verabredet. Habe den Spectrum 48 K im Keller eingelagert, gut verpackt.

Freitag, 15.05.1987

15 Uhr:
Bodo und Jello kamen und wir schauten uns den P 8000 an, Mann das war eine schwere Kiste! Bekam den Eindruck, daß so ein Rechner für Spiele wirklich nicht so gut geeignet ist, Jello sagte das ja schon. Dann steckten wir das Interface 1 auf den neuen Spectrum 128, (der alte 48 K war ja im Keller!) verbunden mit einer Schaltung, die Jello gemacht hatte, den P8000 mit dem Spectrum.

Dann ein Blick in Ian Logans: "Das Microdrive-Universum" Seite 89:

```
10 CLS
20 FORMAT "b";9600
30 OPEN #4;"b"
40 LET a$=INKEY$ #5
50 PRINT A$
60 GOTO 40
```

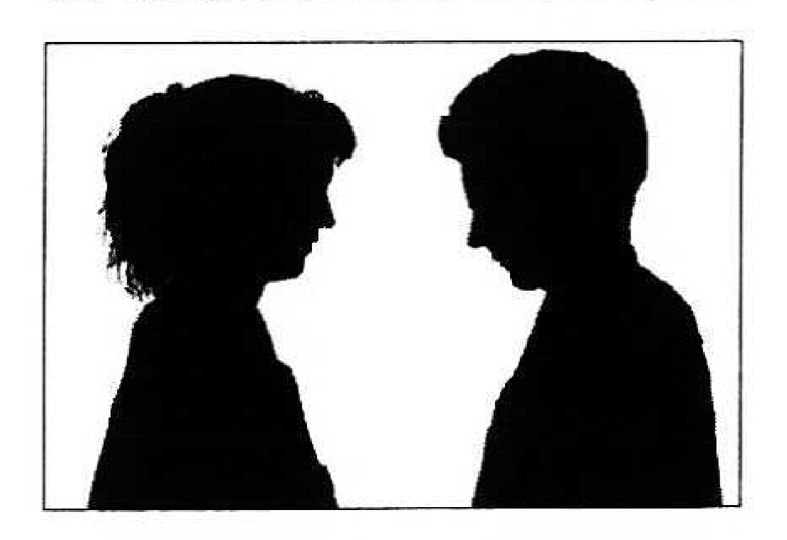
War ein primitives Programm, aber mit dessen Hilfe konnten wir den normalen Zeichensatz vom P8000 senden, und das wurde auf dem Spectrum Bildschirm hingeschrieben. Wir waren begeistert!!!
Beim abbauen passierte es dann :
Bodo hob den schweren P 8000 hoch, und noch bevor ich ihn warnen konnte, zog er den noch angeschlossenen Spectrum mit vom Tisch herunter, das Interface 1 knallte aus der Fassung! Bodo wollte den Rechner wieder abstellen um zu sehen, was passiert war, und trat dabei auf den am Boden liegenden Spectrum! Durch das Knacken erschrocken, verlor er das Gleichgewicht, fiel Richtung Tisch, der P8000 knallte so heftig auf das Spectrum-Netzteil, daß das Gehäuse aufbrach. Das Netzteil war noch in der Steckdose, es gab einen Kurzschluß, woraufhin wir schlagartig im dunkeln standen. Und zu guter letzt kam durch den Knall mein Vater herein, und trat im dunkeln auf das weiter entfernt liegende Interface 1, welches nun auch seinen Geist aufgab.
Innerhalb weniger Sekunden war mein neuer Spectrum 128, das Interface 1 und das Netzteil nur noch ein Haufen zertretenes Plastik und Platinenmüll, ich war stinksauer. Bodo wurde bleich, entschuldigte sich tausendmal und schnappte sich schnell erneut den P 8000, wohl wissend, daß ich ihn mit dem Computer auf den Armen nicht schlagen würde, grrrr! Ich trieb Bodo zur Tür und schickte ihn heim, Jello war auch erschrokken, daß Bodo so viel Pech haben konnte. Wir schauten uns alles an, nachdem der Strom wieder da war. Es war nichts mehr zu machen, die Spectrumplatine und das Interface 1 waren nur noch zum ausschlachten gut.



Samstag, 16.5.87

Hab heute morgen alles aufgeräumt und die Platinen in eine Tüte gemacht. Werd sie noch aufheben, vielleicht kommt mir ja mal eine Verwendung in den Sinn. Mir fehlt mein Spectrum 128!!

14 Uhr:
Jenni rief an, ich erzählte ihr vom gestrigen Abend. Sie meinte, ich solle nicht so hart mit Bodo sein, aber ich glaube, von alleine setzt der sowieso keinen Fuß mehr in mein Zimmer.
Dann fragte Jenni: "Was machst du denn nun morgen nachmittag?". Mir wurde etwas mulmig, aber da ich die Einladung von Denise annehmen wollte, sagte ich: "Naja mein Spectrum ist ja sowieso hinüber, also kann ich sowieso nichts spielen. Werde wohl zu Denise rübergehen." Jenni zögerte kurz, dann sagte sie "Demmi, hast du den 48 K Spectrum noch?" Den hatte ich doch wahrhaftig total vergessen. Dann sagte Jenni: "Demmi, ich find es nicht richtig daß du zur Denise gehen willst, sie ist scharf auf dich, daas merkt jeder ausser dir! Aber willst du unsere Freundschaft so aufs Spiel setzen? Wollen wir uns nicht morgen einen schönen Nachmittag bei dir machen? Du packst den Spectrum 48 wieder aus, wir spielen



Trapdoor ... und am Abend, naja da fällt uns schon was ein ... "
War völlig perplex, aber nach kurzem Nachdenken rief ich Denise an und sagte ihr ab. Der Gedanke, daß ich mit Jenni zusammen am Spectrum sitzen kann, ist schon alleine toll, und dann .....

Sonntag, 17.5.1987

23:30 Uhr
Jenni und ich hatten einen total schönen Abend. Wir haben uns über vieles unterhalten und ich hab mir klarmachen müssen, daß sie mir mehr bedeutet als mein Spectrum und als Denise !!
Seltsam ist, daß wir den Spectrum heute nicht mal einschalteten, trotzdem war er der Auslöser, daß ich mit Jenni wieder richtig zusammen bin!

Danke, Specci!

Summary

Bodo and Denise were two persons which played a short role in Demmis live. Bodo was Demmis schoolmate and that what we call an unlucky fellow. But he had a rare computer called P 8000, and Demmi and Jello was interested to connect them via V24 interface and Interface 1 with the Spectrum. A simple program worked. But in this story Bodo destroyed a Spectrum 128K, an Interface 1 and a power supply in the end...
Denise was new in town and school, but she was very interested in Demmi, who celebrated his 22nd birthday in this days. Demmi has a girlfriend called Jenni, but his company with girls was more of friendshiply nature. He didn't realize that Jenni was jealous, but also clever. With the promise of a nice gaming evening with him and his old 48K Spectrum (who left) she „conquered" Demmi back and at last he found out, that there was more than a feeling to her.

New RS 0.97.31

Not an article, but a short hint. There is a new version of RS32 (Real Spectrum 32Bit) with a decisive new feature:

http://www.ramsoft.bbk.org/realspec.html

Development status Expected date for the next release: development stopped.

May 1st 2005. A new test version of RS32 is available for download from the "Latest development builds" box above. Build 0.97.31 finally brings back the long missed RealDisk feature for all modern Windows operating systems, including Windows 2000, XP and 2003. The functionality is completely equivalent to the DOS version, with the ability to read, write and format both standard and copy-protected disks. In order to access RealDisk, you must first download and install the free FDRAWCMD driver; more information about the driver can be found at the author's homepage, where a 64-bit version is available too.
Please check that the type of your PC disk drive matches the one reported in the ALT-F6 control panel (default: 3.5" 1.44MB). If it's different, move the cursor over the line labeled "Realdisk drive" and press SPACE repeatedly until the description matches your actual configuration.
This build is highly experimental, so please report any problems to the usual address.

Bernhard Lutz

Dazu gleich ein Hinweis: Die brandaktuelle Beta-Version von Real Spectrum, mit Real Disk Support für alle modernen Windows-Systeme (2000, XP und 2003) steht ab sofort auch auf unserer Homepage zum Download bereit. Englischkenntnisse sind dabei von Vorteil:

http://www.womoteam.de/Software/Emulator/emulator.html



Hallo Wo!

Hier ist er nun, hübsch verpackt, der neue Artikel für das SPC-Clubheft. Diesmal handelt es sich nicht um die Adventurelösung eines Asbach-Uralt-Abenteuers aus den 80er Jahren, sondern um "Blink" (Blinzeln), geschrieben 2003 von Colin Woodcock (= Herausgeber des ZXF-Magazines).

Blink

Solution (2005 Wilko Schröter)

Room 1 (SARAH'S SOUVENIRS):

X OFFICE ("£16.99, for which I'll get a fleeting examination"), X BULL ("A bull is probably not a good thing to leave lying around in a china shop"), TAKE OFFICE („Everything stops."), LOOK, I, X EPIPEN ("www.allergic-reactions.com"), X DOLL ("A gift for my daughter for behaving herself on the journey down."), EXIT, S, S, ENTER ARCADE, EXIT, S, S, SW, SW

Room 11 (FOOTPATH):

X WASP ("This one's no different from the rest of his evil kind. How I hate them."), TOUCH WASP ("I'm allergic to wasp stings. Badly allergic. Stupid stupid stupid."), USE EPIPEN ("That was close."), W, D, D

Room 19 (SEA):

X PLATFORM ("Concrete. Surrounded by railings."), CLIMB RAILING, W, W, S

Room 22 (SEA):

X TRAIN ("The door at one end is open."), ENTER TRAIN, E, E

Room 24 (TRAIN CARRIAGE: CORRIDOR):

X MAN ("He stands leaning against the window, looking out. He appears to be shouting something to somebody."), BLINK ("Outside the window the sea vanishes and is replaced by a platform and people, a small country station, green fields and hills, mountains in the distance."), W, EXIT

Room 25 (PLATFORM, RAILWAY STATION):

"I want you to consult manual 214 and follow the procedure on page 392.", X LADY ("She is holding a note behind her back."), X NOTE ("It reads, „Hotel de Nord. 19:30. 46"."), X TOKEN ("About the size of a one penny piece. Blue. It's stuck in the air."), EAT TOKEN ("The token is stuck a few centimetres above my head. I jump up, ready to chomp, wondering what it will feel like to be suspended in the air by something in my mouth."), CLIMB FENCE, N, N, N, N, ENTER SHOP

Room 31 (SHOP):

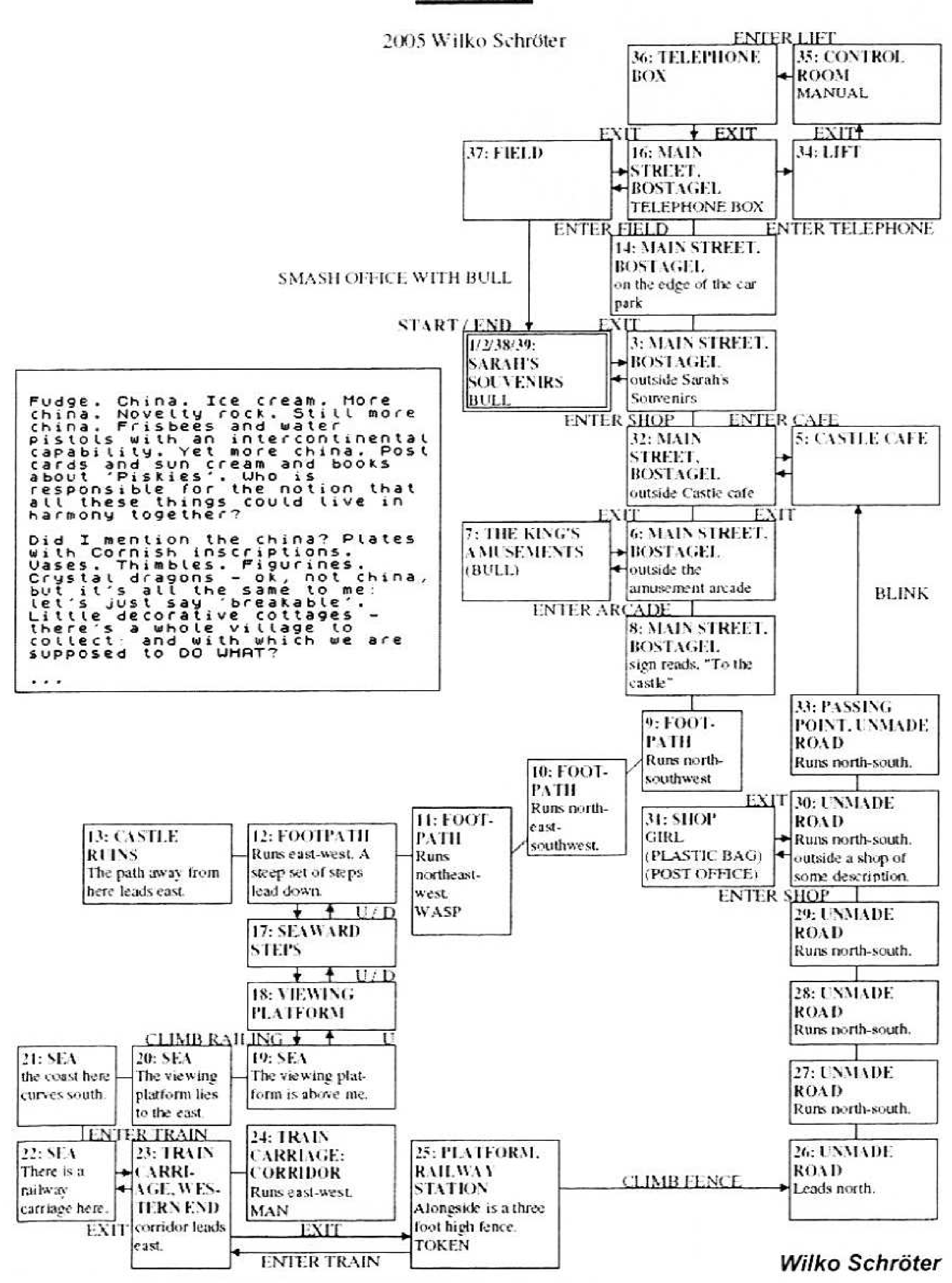
X GIRL ("She gets up, holding her bag close to her, and starts babbling something in a language I don't understand."), X BAG ("Inside is a china post office just like the one on the shelf, just like the one I held in Sarah's Souvenirs."), GIVE DOLL TO GIRL ("She looks briefly at me and then gives me her carrier bag."), TAKE OFFICE OUT OF BAG, EXIT, N

```
>ENTER TRAIN

I pull myself up two metal steps
and into a standing space at its
western-most end.

Grim. Grimy. Everything looks
dirty. The grey linoleum floor
is spotted with black cigarette
burn marks, and torn at the
corners and edges.

A narrow corridor leads east.
The door to the west is tied off
with an oily rag.
```


Blink – Map
2005 Wilko Schröter
36: TELEPHONE BOX
35: CONTROL ROOM
MANUAL
ENTER LIFT
EXIT
EXIT
EXIT
37: FIELD
16: MAIN STREET, BOSTAGEL
TELEPHONE BOX
34: LIFT
ENTER FIELD
ENTER TELEPHONE
14: MAIN STREET, BOSTAGEL
on the edge of the car park
SMASH OFFICE WITH BULL
START / END
EXIT
1/2/38/39: SARAH'S SOUVENIRS
BULL
3: MAIN STREET, BOSTAGEL
outside Sarah's Souvenirs
ENTER SHOP
ENTER CAFE
32: MAIN STREET, BOSTAGEL
outside Castle cafe
5: CASTLE CAFE
EXIT
EXIT
7: THE KING'S AMUSEMENTS
(BULL)
6: MAIN STREET, BOSTAGEL
outside the amusement arcade
BLINK
ENTER ARCADE
8: MAIN STREET, BOSTAGEL
sign reads, "To the castle"
Fudge. China. Ice cream. More china. Novelty rock. Still more china. Frisbees and water pistols with an intercontinental capability. Yet more china. Post cards and sun cream and books about 'Piskies'. Who is responsible for the notion that all these things could live in harmony together?
Did I mention the china? Plates with Cornish inscriptions. Vases. Thimbles. Figurines. Crystal dragons - ok, not china, but it's all the same to me: let's just say 'breakable'. Little decorative cottages - there's a whole village to collect: and with which we are supposed to DO WHAT?
...
9: FOOTPATH
Runs north-southwest
33: PASSING POINT, UNMADE ROAD
Runs north-south.
10: FOOTPATH
Runs north-east-southwest.
EXIT
30: UNMADE ROAD
Runs north-south, outside a shop of some description.
31: SHOP
GIRL
(PLASTIC BAG)
(POST OFFICE)
ENTER SHOP
13: CASTLE RUINS
The path away from here leads east.
12: FOOTPATH
Runs east-west. A steep set of steps lead down.
11: FOOTPATH
Runs northeast-west.
WASP
U/D
17: SEAWARD STEPS
29: UNMADE ROAD
Runs north-south.
U/D
18: VIEWING PLATFORM
28: UNMADE ROAD
Runs north-south.
CLIMB RAILING
U
21: SEA
the coast here curves south.
20: SEA
The viewing platform lies to the east.
19: SEA
The viewing platform is above me.
27: UNMADE ROAD
Runs north-south.
ENTER TRAIN
22: SEA
There is a railway carriage here.
23: TRAIN CARRIAGE, WESTERN END
corridor leads east.
24: TRAIN CARRIAGE: CORRIDOR
Runs east-west.
MAN
25: PLATFORM, RAILWAY STATION
Alongside is a three foot high fence.
TOKEN
CLIMB FENCE
26: UNMADE ROAD
Leads north.
EXIT
EXIT
ENTER TRAIN
Wilko Schröter

Room 33 (PASSING POINT, UNMADE POINT):

X TABLE ("Formica topped. In the centre are bottles of ketchup, brown sauce, mustard and vinegar."), BLINK, SIT DOWN, BLINK

Room 5 (CASTLE CAFE):

STAND UP, EXIT, N, N, N

Room 16 (MAIN STREET, BOSTAGEL):

X TELEPHONE ("Peering through the windows I note that the floor appears to be missing. There's just a hole there."), ENTER TELEPHONE, EXIT

Room 35 (CONTROL ROOM):

TAKE MANUAL 214, X MANUAL ("It has 454 pages."), READ PAGE 392. The page reads:
OFFENSIVE INTRUSION 46A
A nasty little bugger, this one. Sleeps until a fault in the system triggers a freeze, then wakes and searches for loopholes. Generally doesn't find them, but some corruptions can be susceptible to exploitation by OI46A and you don't want to be around if it happens. Routine 57d deals with this virus, which is activated by buttons 2 and 98 pressed together.
TALK GIRL ("The girl looks at me and says, „Da?""), POINT BUTTON 98 ("The girl seems to understand what I want her to do. She presses button 98."), PRESS BUTTON 2 ("So all that remains now is for the china bull and post office to be brought together in the field behind the telephone box. Destroy one with the other."), ENTER LIFT, EXIT, ENTER FIELD

Room 37 (FIELD):

SMASH OFFICE WITH BULL
I give the little girl a reassuring smile, then bring the two souvenirs together, one in each hand, smashing them into pieces. A force like an immensley strong hand pulling me by the back of my belt picks me up and throws me into the road. The china pieces dance together before my eyes, spiralling up into a cloud of light that grows until it has engulfed the entire field. It becomes unbearably bright to look at, but then - in the blink of an eye - it is gone.
And now I am sitting in front of a post office - a *real* post ofice. And somewhere in the distance I can hear hooves breaking into a happy canter. „La revedere," says the little girl. I hear the jingle of a bell...

Room 39 (SARAH'S SOUVENIRS):

I am looking at a little china post office and feeling oddly like I've been here before. Which, of course, I have. Year after year after year. I know, in my heart of hearts, mum will probably just put the thing back in its box (it is a very decorative box) once the holiday gift ritual is over and done with. And that box will just get put inside a bigger box one day, along with lots of other boxes and trinkets. What about this china wishing well? What about this china bull? What about this Cornish pasty decorative tea-towel? Now *that* idea, all of a sudden, seems immensley appealing. The bull has a strange look about it anyway - almost as though it's... looking at me...
I feel the sudden need to see my daughter. I buy the towel and leave the shop, searching in my pocket for the doll I bought her yesterday. The joy will last but a minute, but at least it will be real.

THE END

```
decorative tea-towel? Now *that*
idea, all of a sudden, seems
immensley appealing. The bull
has a strange look about it
anyway - almost as though
it's... looking at me...

I feel the sudden need to see my
daughter. I buy the towel and
leave the shop, searching in my
pocket for the doll I bought her
yesterday. The joy will last but
a minute, but at least it will
be real.

THE END
```

WEIRD SCIENCE SOFTWARE

ZX Spectrum

LABORATORY | SCIENTISTS | CHEMICALS | FORMULAS

▷ Laboratory

Do you remember the small, black computer with gray buttons which was called ZX-Spectrum? Did the Spectrum give you many unforgetable moments? Do you think that time is gone?

Come on, **download the latest free games and demos** by Weird Science Software and feel like a child then you can **help us to keep the ZX-Spectrum alive forever** in the world!

Sincerely Yours,
Edy & Pgyuri
(c) 2005, Weird Science Software

Heute möchte ich euch auf die ungarische Gruppe „Weird Science Software" aufmerksam machen. Diese agiert nur im Internet, macht aber dort mit innovativen Programmen und Hardwareentwicklungen von sich reden.

Scientists of the Weird Science

Aktuell sind das Edy, einer der beiden Gründer des Teams und Pgyuri, der seit 2002 dabei ist.

Historie

1990. Das WSS Team wurde gegründet.
Damalige Mitglieder: Leslie, Andrew, Adam (= Edy).

1992. Veröffentlichung: WSS MegaDemo 1.
2. Platz in der Kategorie 'Discovery of the Year'.
5. Platz in der Kategorie 'Graphics' beim „Judgement Day" Wettbewerb.

1993 - 2001. Keine Aktivitäten

2002. Wiedergeburt des WSS Teams mit den Mitgliedern Edy (alias Adam) und Pgyuri

2003. Die „Flash Beer Trilogy" wurde herausgegeben, als Kassette erhältlich.



2004. Das „TV-GAME" wurde publiziert, als Kassette erhältlich.
Start der WSS website.
Das „Fire Forever Demo" gewann auf der Forever 5 party in der 1K Kategorie.

2005. „Ghost Castles" wurde veröffentlicht, welches als Kassette oder Cartridge Version erhältlich ist. Von nun an werden WSS Spiele auch durch das G-Tech Analog Joystick Interface unterstützt.

Programm Historie

Wriggler - 1988 (48/128/+2/+3)
Arcade game von Pgyuri

Weird Science Software Megademo 1 - 1992 (48/128/+2/+3/AY)
Megademo von Leslie, Andrew, Edy

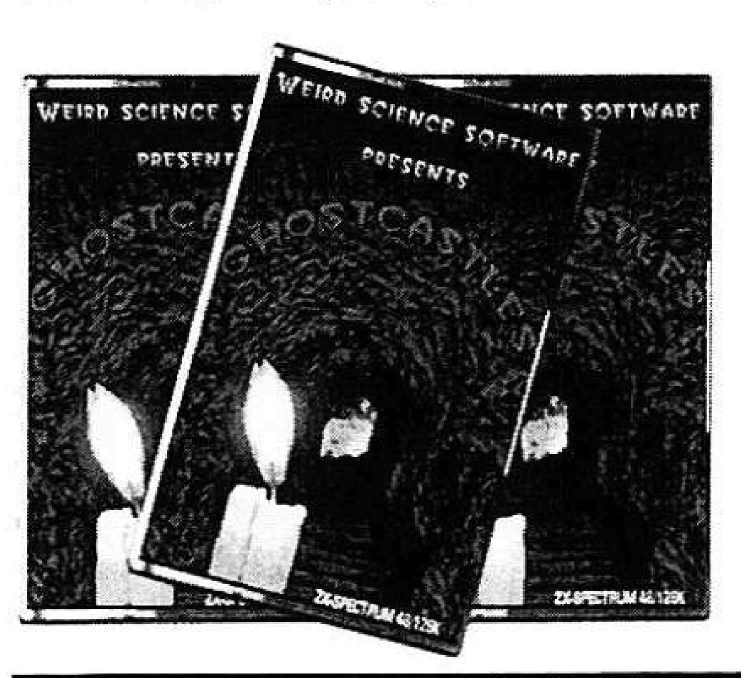
Change It! - 06.07.1995 (48/128/+2/+3)
Puzzle game von Roger, Edy (as Zoo soft)

Flash Beer Trilogy - 06.09.2003 (48/128/+2/+3/AY)
Platform game von Pgyuri, Edy

TV Game - 29.02.2004 (48/multicolor/widescreen)
Arcade game von Pgyuri

Fire 4ever - 20.03.2004 (1k Intro for the FOReVER five party) von Edy

Ghost Castles - 20.05.2005 (48/128/+2/+3)
Arcade game von Pgyuri, Edy
Dieses aktuelle Spiel von WSS beinhaltet 100% Maschinencode und full colour graphics. Die Sprites bewegen sich ruckelfrei über den Bildschirm. Es gibt einen Demo Modus und digitalisierte Sprache. Gewählt werden kann zwischen human oder computer players, single oder cooperative mode sowie left oder right handed screen. Besondere Features: G-Tech interface to analog joystick handling sowie ROM extension to Interface II (or compatible) owners.



Summary

This time I want to introduce you the hungarian group „Weird Science Software", short WSS. WSS is an internet active group, creating innovative programs and hardware.

„Scientists of the Weird Science" are actual Edy, one of two team founders and Pgyuri, who is member since 2002.

History: In 1990 the WSS Team was established. Members were: Leslie, Andrew and Adam (=Edy). In 1992 the WSS MegaDemo 1 was published, also they reached a 2nd place in „Discovery of the Year" category and a 5th place in „Graphics" category on Judgement Day competition. The years 1993 - 2001 they called silent period, but in 2002 the WSS Team was reborn. The members are yet: Edy (alias Adam) and Pgyuri. In 2003 the „Flash Beer Trilogy" saw the light of day (cassette version is available) and 2004, the TV-GAME was published (cassette version is available) and the WSS website was started. „Fire Forever Demo" won in 1K category on Forever 5 party. At last in 2005 Ghost Castles has released, this time a cassette and cartridge version is available. From now the G-Tech analog joystick interface is supported by the WSS games.

Left you see a program history which ends in the latest release: „Ghost Castles". Features of this game are:
100% machine code and full color graphics. Smooth sprites are moving around the screen. The game supports a demo mode and digitized speech. You can choose between human or computer players, single or cooperative mode and left or right handed screen. Special features: G-Tech interface to analog joystick handling and ROM extension to Interface II (or compatible) owners.

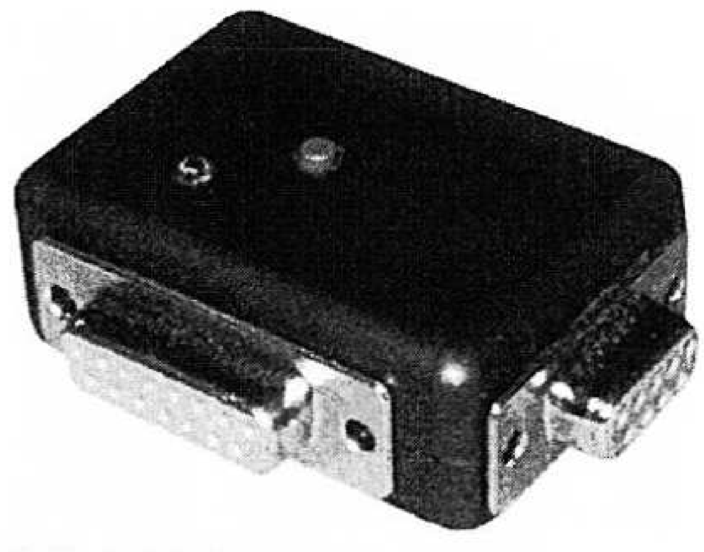
Screens from Ghost Castles



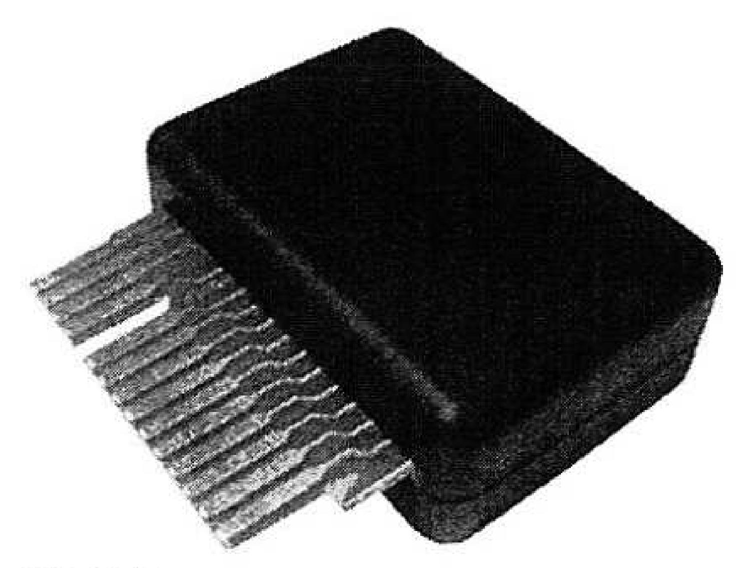
Aus der „Flash Beer" Trilogy...

Was ist das G-Tech Interface?

G-Tech ist ein spezielles Joystick Interface, welches den Gebrauch eines analogen Joysticks ermöglicht. Steckt es in ein Kempston Interface und an die andere Seite einen analog Joystick. Fertig! Es hat 2 Modi, die per Schalter gewählt werden können. Im digital Modus arbeitet ein Joystick traditionell wie einer mit Microswitches, im analog Modus wird die reale Position als Daten an das Interface weitergegeben und vom Spiel benutzt. Diese Entwicklung hilft dabei, neue Spiele zu schreiben, die dieses Feature nutzen. Denkt an die vielen alten Spiele, die wegen unmöglicher Tastenbelegung nur schwer zu kontrollieren waren. Ghost Castles ist das erste Programm, welches diese Entwicklung nutzt.



G-Tech Interface



Cartridge

Was ist die ROM Erweiterung?

Die ROM Erweiterung ist ein spezielles 256K ROM welches nicht nur das Spiel beinhaltet, sondern 192 KB an Extras, die während des Spiels genutzt werden. Es arbeitet mit dem Interface II oder anderen, kompatiblen Typen. Eine spezielle paging Technologie hilft dem Spiel beim Zugriff auf den zusätzlichen Speicherplatz.

Was ist der Unterschied zwischen Kassette und ROM Version?

Das Hauptprogramm ist absolut identisch. Es stellt aber automatisch fest, ob ein extra ROM existiert oder nicht und entscheidet demnach, die Extras zu nutzen. Die ROM Erweiterung verspricht viele Überraschungen und Spaß. Dank neuer Levels und jeder Menge Sprachausgabe ist die Spielzeit jetzt bis zu dreimal länger.

Arbeitet es auch mit einem Emulator?

Ein Emulator kann zur Zeit keinen Zugriff auf die ROM Erweiterung oder das G-Tech Interface bewerkstelligen. Da Entwicklern aber alle Informationen zur Verfügung stehen, könnte sich das hoffentlich ändern.

Zum Schluß noch die Webadresse:

http://wss.sinclair.hu

Summary

What is the G-Tech interface?

G-Tech is a special joystick interface that enable using an analog joystick. Plug it into the Kempston interface and the other side with the analog joystick. Now it's ready to use! It has 2 working modes that can be selected by a switch. In the digital mode the joystick works like a traditional micro-switched joystick (no more problems buying or repearing the old joysticks). In analog mode is sends the real position data to the interface where the game accesses it from. This development helps to write new games which utilize these features. Think of the many old games that were hard to play because controlling with keys was uncomfortable. This game is the first that uses it however other developers will use it too.

What about ROM extension?

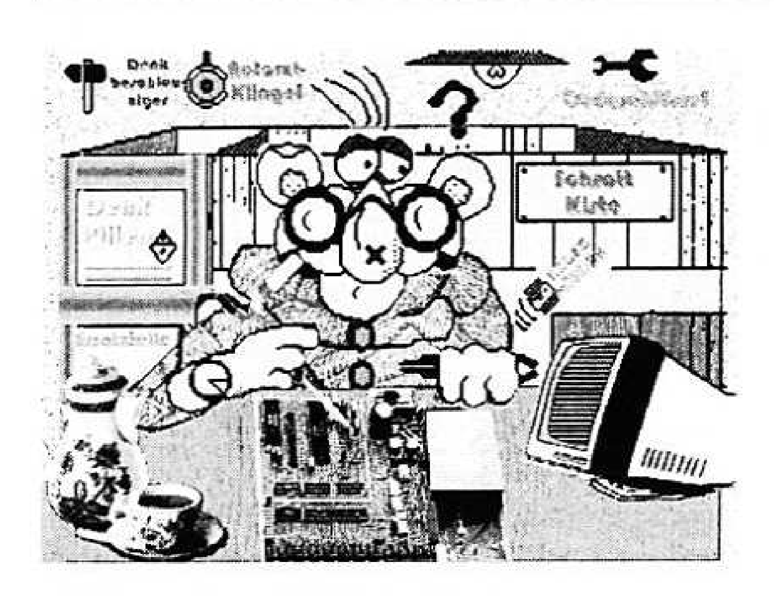
This ROM extension is a special 256K ROM that contains the game with more than 192K extras which are used while playing the game. It works with Interface II or other compatible types. The special paging technology helps the game to access more memory.

What are the differences about cassette and ROM version?

The main game is absolutely the same. It detects automatically the existance of the ROM and decides to use extras or not. The ROM extension gives more suprises and fun! The playing time is around 3 times longer with new levels and lots of speech.

Is it working on emulator?

The cassette version is working fine but the emulators can't use this special ROM extension or G-Tech yet. Hopefully they will be able to as all information is available to developers.



Reparaturdienst für den ZX Spectrum

Defekte ZX Spectrum 48K, Spectrum 128K und Spectrum +2/+3 werden noch repariert!

Bitte setze dich mit mir in Verbindung, wenn du einen Spectrum hast, der defekt ist.

Wenn ich entscheide daß ich ihn reparieren kann (aufgrund deiner Fehlerbeschreibung), sendest du ihn mir zu. Nach kurzer Prüfung beim Eintreffen entscheide ich ob ich das Gerät schnell reparieren kann. Kann ich dies nicht, biete ich den Austausch an. Das bedeutet, ich ersetze die defekte Platine gegen eine funktionierende, und nehme dafür eine Pauschale, die davon abhängt, was bei deinem Spectrum kaputt ist, diese wird wirklich gering sein. Das Gerät mit der ausgetauschten Platine geht schnellstens an dich zurück, du überweist mir den vereinbarten Betrag, und für dich ist der Fall damit erledigt.

Ich repariere dann die defekte Platine in Ruhe, und wenn ich fertig bin, kann der nächste einen solchen Austausch angeboten bekommen.

Wenn wir mal von einem defekten ZX 48K ausgehen, keine ICs gesockelt, würden Reparaturen incl Porto etc etwa folgende Kosten erzeugen (Postpäckchen mit 4,10 Euro vorausgesetzt):

Austausch Z80 CPU incl Sockelung	15 Euro
Erweiterung 16 auf 48 K RAM (neue IC gesockelt)	33 Euro
Kalte Lötstelle / Platinenriß	10-12 Euro
Intakte ULA zusenden	15 Euro
Intakte ULA einsetzen	17,50 Euro

Fragen kostet sowieso nix, deshalb schreib mir am besten eine Email an

Dieter.Hucke@web.de

oder ruf an unter 0561-400 04 91, und beschreibe mir, was dein Spectrum tut oder eben nicht tut!

Spectrum 128 und +2 habe ich zwar auch, aber weniger Erfahrung, darum wundere dich nicht, falls ich eine Reparatur auch mal ablehne.

Ganz wichtig: bitte schicke keinen Spectrum unaufgefordert zu, denn ich möchte nicht, daß dann vielleicht 10 Speccis hier stehen und ich dann gerade wochenlang nichts reparieren kann!

Also, wenn ein defekter Spectrum da ist, probiere ihn nochmal aus, beschreibe mir möglichst genau das Fehlerverhalten, und dann kann es sein, daß der Spectrum eine Woche später schon repariert bei dir auf dem Tisch steht!

Viele Grüße von Dieter Hucke aus Kassel!
Dieter.Hucke@web.de

Summary

We are glad, that Dieter Hucke, member of SPC, offers to repair your Spectrum on demand. Before sending any Spectrum it is required to write or mail to him and to state your problem. As far as Dieter can help he will do, but he comments that he has less experience with Spectrum 128K and +2 models.